Äventyrsspel presenterar

KULT™

Metropolis™



Metropolis. Alla städers moder. Ett ändlöst myller där varken tid eller rum har någon betydelse; där individen förbleknar till ett Intet men också kan bli Allt...

KULT™

Metropolis



SCAN & PDF:
Jonas

KONSTRUKTION
d6 Speldesign
André Gottfridsson
Torgil Hellman
Henrik Nilsson
Henrik Persson
Jerker Sojdelius

PROJEKTLEDNING
Nils Gulliksson,
Jerker Sojdelius

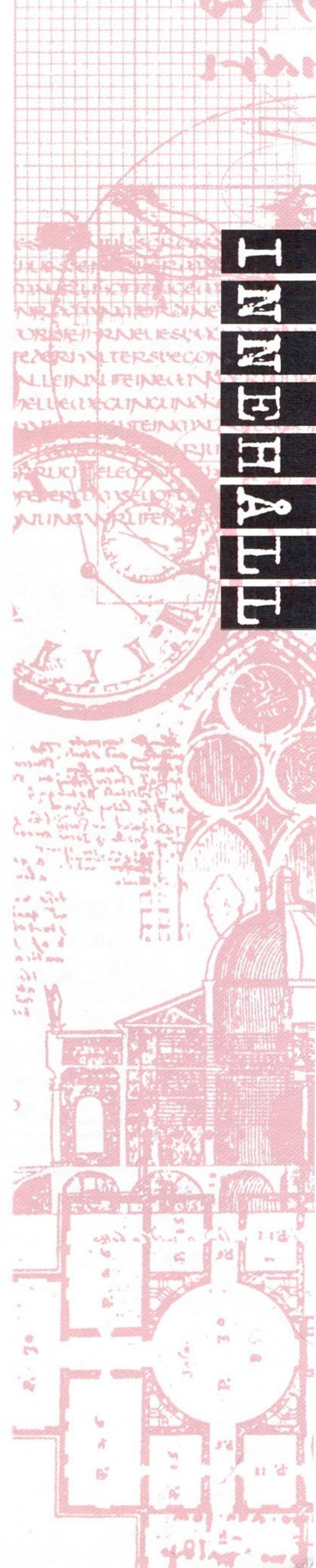
MEDVERKANDE
Terry K. Amthor
Sinclair Andersen
Jens Andersson
Peter Bergting
Lars Björklund
Per Björklund
Susanna Ekström
Örjan Ekström
Andreas Marklund

OMSLAG
Peter Andrew Jones

ILLUSTRATIONER
Peter Bergting
Torgil Hellman
Jerker Sojdelius
Stefan Thunberg

REPRO
Integrerad Grafisk
Produktion

TRYCK
A to Z Offset Printing
and Publishing



Introduktion 4

Metropolis 5
Illusionen Rämnar 6

Lögnens Sprickor 8

Illusionens Sönderfall 10
Platser & Incidenter 11
Föremål & Artefakter 21
Personer & Episoder 22
Metoder 26
Permanenta Portaler 27

Vansinnets Struktur 30

Den Levande Staden 32
Ruinerna 36
Underjorden 41
Labyrinten 46
Maskinstaden 48

Maktens Hemvist 54

Introduktion 56
Demiurgen 57
Binah 59
Hod/Samael 63
Netzach 67
Geburah 70
Kether 74
Malkuth 77
Tiphareth 81
De Döda Palatsen 84

Maskinens Kuggar 88

Minnesbankarna 90
Urhavet 95
Urverket 97
De Dödas Stad 99
Spegelsalarna 102

De Fördömda 104

Spelledarpersoner 106
Varelser 113

Appendix 125

Till Metropolis 126
I Metropolis 132
Från Metropolis 139

Fader,

när Ni läser detta hänger jag under järnvägsbron, min strupe för alltid förseglad. Jag hoppas Ni kan finna förlåtelse i Ert hjärta för denna dödssynd och be en bön för en förtappad själ.

Härom natten hade vi öppnat vår kyrkas portar för de hemlösa och utslagna. Det var den kallaste vinternatten under det senaste decenniet. En barmhärtighetens gärning...

Jag måste ha slumrat till under natten. När jag vaknar är jag först inte säker på om jag fortfarande drömmer eller ej. Mäktig, förunderlig musik dånar ur orgelns pipor. Omänskliga röster skrålar på språk som är mig helt främmande. Jag sätter mig klarvaken upp. Var är syster Anne? Nu ser jag det fruktansvärda! Syster Anne ligger naken utsträckt på altargången med sina sönderslitna nunnekläder under sig som svarta, stukade änglavingar. Hennes inälvor hänger som en blå klase över den vita buken, de trasklädda bestarna sitter på huk runt hennes varma, ångande kropp och låter sig glupskt smaka av det råa köttet. En festmåltid i odjurets anda! Jag tappar helt besinningen och störtar ut genom portarna.

Jag kommer inte ut på gatan, utan befinner mig i utkanten av en ändlös sumpmark, eller kanske ett abnormt, besynnerligt torg, stinkande av fekalier och ruttnande kadaver. I skyn ovanför flyger blänkande ödlor av metall, stora nog att sluka hela städer. I fjärran rasar eldar. Ett berg eller kanske en gigantisk byggnad överskuggar de dystra omgivningarna. Intuitivt känner jag att starka, hedniska krafter kommer från den monstruösa borgen. Ett satans palats! En grupp sjukliga män och kvinnor bor i små skjul intill palatset. När jag möter dem sitter de samlade runt en klippa av flera ton ruttnande kött. En makaber, hädisk rit pågår. Förtvivlad tvingas jag se hur de offrar ett flickebarn till någon mörk gudom. De tvingar mig att avsvära mig min tro och bränner in hedniska symboler på min bara rygg med glödgade järn. Jag äter ruttet kött och magen rör sig krampaktigt. De tvingar mig att begå skändligheter med ett ruttnande barnlik som under hela akten skrattar vansinnigt. Sedan minns jag ingenting mer...

Jag har avsvurit mig min tro. Jag har brutit mitt celibat. Jag har läst de ohyggliga rubrikerna. Mitt liv måste få ett slut! Bed för mig, fader. Bed för Er själv! Bed för hela mänskligheten! Men jag tror att de högre makterna för evig tid skrattat åt oss stackars ömkliga varelser!

Arthur McMillan

Metropolis är en kampanjmodul till Kult. Den skildrar urstaden Metropolis – den sanna verkligheten, dold bakom den Eviga Lögnen som vår skapare Demiurgen konstruerade för att hålla oss fångna. Denna bok berättar hur, var och när människor bryter igenom illusionen och hamnar i Metropolis, samt beskriver vad som händer sedan.

Metropolis är inte en faktabok. Innanför dessa pärmar kommer du inte att finna en komplett beskrivning av verkligheten bakom illusionen. Du kommer inte att få några absoluta svar på dina frågor, inga definitiva redogörelser eller påståenden.

Metropolis är framförallt en inspirationskälla. Ett hjälpmedel för dig som spelledare att berätta en historia, eller en läsupplevelse för dig som spelar Kult. Syftet är att fascinera och inspirera, inte att informera.



KAPITEL 1

INTRODUKTION

Denna bok skall ge dig en känsla för Metropolis och hjälpa dig att återskapa den känslan i en rollspelskampanj – inte dränka dig i snustorra fakta och kliniska beskrivningar.

Metropolis är nämligen inte en plats som låter sig definieras på ett enda sätt. Metropolis är en historia som kräver att bli berättad.

Metropolis

Lögnens sprickor

I kapitlet *Lögnens Sprickor* ges förslag på olika situationer där illusionen rämnar, och förpassar människor till andra sidan. Kapitlet är ett redskap för spelledaren att dramatisera dessa situationer och förhöja stämningen under en session.

Vansinnets Struktur

I detta kapitel finner du dels kampanjmaterial som beskriver Metropolis, dels en mängd situationer i episodform som du som SL lätt kan använda under en spelsession. Dessa situationer är antingen skrivna som antingen incidenter (korta, spännande actionsekvenser att krydda ett äventyr med) eller episoder (längre, detaljerade uppslag som du lätt kan vidareutveckla själv och basera hela äventyr eller kampanjer på).

Maktens hemvist

Kapitlet beskriver maktens boningar i Metropolis; arkonternas palats och demiurgens slutna citadell. Dessutom finner du även här lättanvända situationer och händelser, samt korta redogörelser för hur palatsens inneboende krafter påverkar omgivningarna och de varelser som vistas där.



Maskinens kuggar

Detta kapitel skildrar platser som har en speciell funktion eller betydelse för Ur-staden. Här beskrivs Minnesbankarna, Urhavet, Urverket, De Dödas Stad och Spegelsalarna. Till beskrivningarna har även lagts spelbara incidenter.

De fördömda

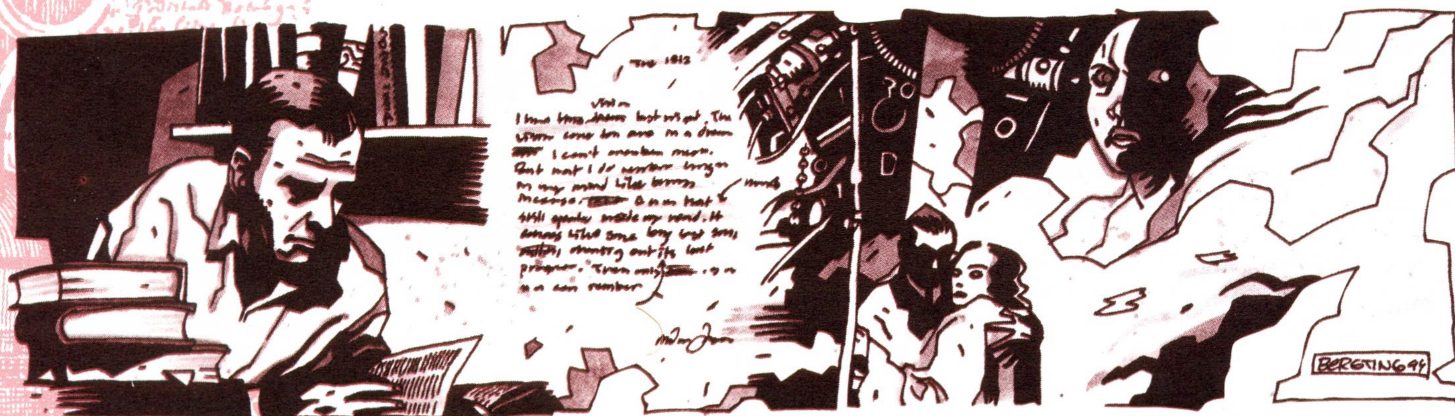
Här berättas om de egendomliga och ofta farliga varelser och väsen som bebor Ur–staden, samt de figurer som lever i vår värld, men som skådat sanningen och starkt påverkats av detta. Även dessa beskrivningar kan tjäna som underlag för udda sekvenser i en session eller för kompletta äventyr och kampanjer. I detta kapitel finns även en skissartad, kategorisk beskrivning av de människor som lever i Metropolis, men som på grund av sina mångskiftande naturer inte låter sig beskrivas annat än i generella ordalag.

Appendix

Som spelledare behöver du inte bara veta hur du kan föra rollpersonerna till Metropolis och vad som kan hända där, utan även hur du maximerar de dramatiska effekterna i en Metropolis–episod, hur du knyter ihop ett kort besök i Metropolis med vad som händer i övrigt i din kampanj, hur du summerar allt rent speltekniskt samt hur du kan spinna vidare på de händelser rollpersonerna råkade ut för.

Handouts

Insprängt i varje kapitel finns dessutom en mängd grafiska godbitar, som du kan kopiera och ge till spelarna för att göra Metropolis mer levande och trovärdigt. Du får till exempel en hel del illustrationer, kartor, utdrag ur dagböcker, tidskrifter, tidningar och uppslagsverk, protokoll från polisförhör med mera. Kort och gott en veritabel guldgruva av visuella tillbehör som höjer stämningen i varje spelsession.



Illusionen rämnar

Mänsklighetens fängelser

Vår verklighet är ett fängelse. Ett välordnat och sinnrikt fängelse, en illusion, som berövar oss våra gudomliga krafter och kunskaper, som hindrar oss från att se den sanna verklighetens kaotiska och våldsamma natur och avgrundslika konspiration. Endast genom att bege oss in i Metropolis, konfronteras med våra vanföreställningar och bemästra våra fasor, kan vi vakna upp och återta vår plats som Demiurgens jämlikar.

Mänsklighetens fängelser kallas Elysium, Inferno och Limbo. Elysium representerar världen som vi känner den, Inferno motsvarar helvetet och Limbo är drömmens domäner. Alla dessa tre fängelser gränsar till Metropolis.

Det som skiljer Metropolis från Elysium, Inferno och Limbo kallas Labyrinten; ett kaotiskt gytter av byggnader och förfallna byggnadsrester från olika tidsepoker, till synes slumpmässigt utplacerade på,



under, bredvid och i varandra på ett sätt som gör det nära nog omöjligt att ta sig fram. All uppfattning om riktning förlorar sin relevans i Labyrinten, eftersom den existerar just för att leda oss vilse så att vi aldrig förmår ta oss ut ur vårt fängelse.

Delar av denna Labyrint existerar i såväl Elysium som Inferno, Limbo och Metropolis. Dess vindlande gränder, unkna kloaktunnlar och katakomber på samma gång förbinder och skiljer de fyra världarna åt. Hittills har mycket få funnit vägen igenom den, då det krävs extraordinära insikter och metoder för att överhuvudtaget uppfatta den och finna dess ingångar. Dessutom är Labyrinten full av degenererade ättlingar och bastarder till de väktare som Demiurgen placerade ut när han förseglade verkligheten. Att färdas genom Labyrinten sker med fara för livet.

Men den lögnens slöja som Elysium är insvept i håller sakta på att försvinna. Labyrinten håller på att rasa och tjänar inte längre sitt syfte att hålla oss fångna. På vissa platser är den redan helt borta och på andra ställen – och vid vissa tillfällen – uppstår sprickor, där delar av vår värld tillfälligt kan glida över i Metropolis och ge oss en glimt av den fasansfulla verklighet våra sinnen inte förmår uppfatta.



Metropolis

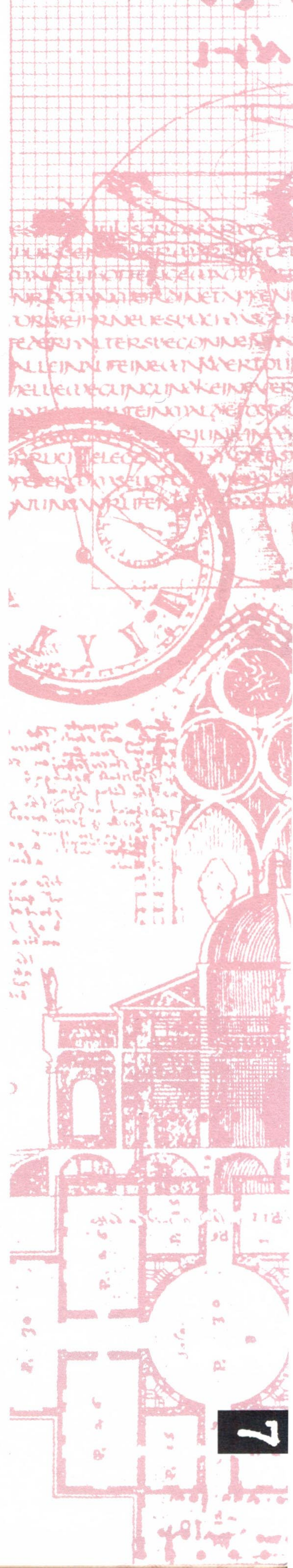
Metropolis är vad vi ser där illusionen rasar samman. Det är en oändlig, kaotisk och våldsam stad; en stad som lånat vissa drag åt våra egna städers mest obehagliga baksidor, men som också döljer hemligheter långt mer omstörtande för våra sinnen än vad vi kan föreställa oss med ledning av det vi vet om vår egen världs beskaffenhet. Vi människor är berövade vår förmåga att förstå och överleva i denna stad.

I Metropolis är tiden inte linjär. Det finns inga samband mellan tidens förlopp i den värld vi känner som vår och den värld som kallas Metropolis. Följdaktligen kan man när man vandrar i Metropolis finna spår från mänsklighetens förflutna jämte antydningar om vår framtid. Likaså kan man när man återvänder från Metropolis finna att tiden förflutit snabbare eller långsammare än den borde ha gjort. I extrema fall kan man även finna sig förflyttad till en helt annan tidsperiod när man återvänder till Elysium. Denna tidens relativitet är ett mycket mäktigt verktyg för en spelledare; ett verktyg som måste hanteras med största varsamhet. Det är du som SL som måste avgöra vilken sorts ingrepp din kampanj tål.

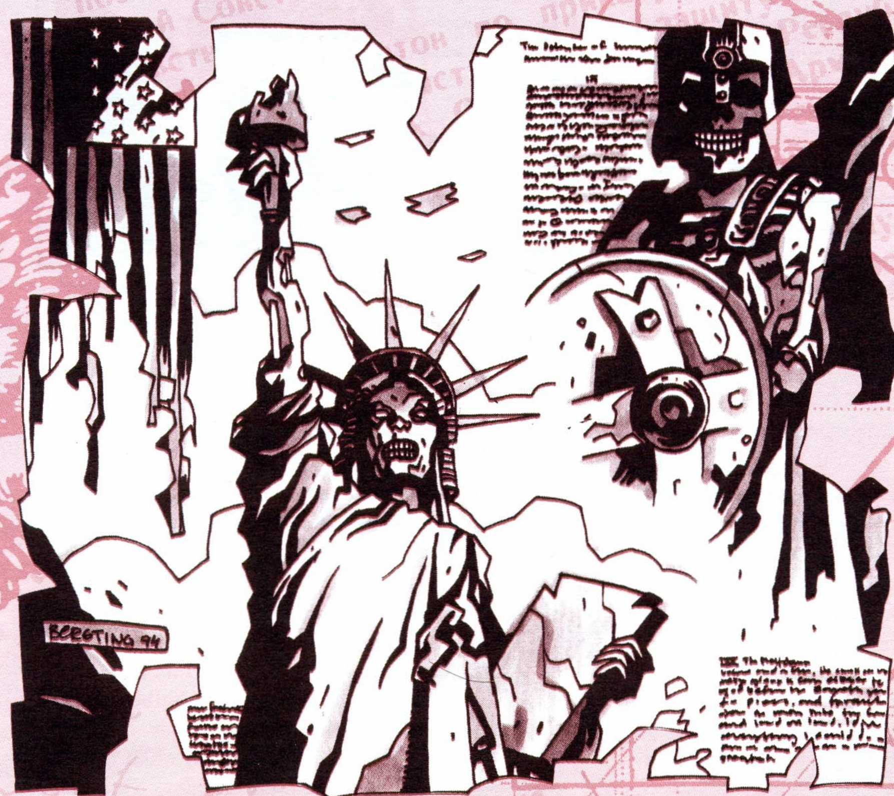
I Metropolis är rummets fysikaliska lagar till stor del upphävda. Avstånd, massa och rörelse kan fluktuera och förvilla våra sinnens välordnade struktur. Vi kan vandra i dagar för att färdas endast en kort sträcka. Vi kan flytta föremål som borde vara för massiva för att rubba. I Metropolis är få saker vad de ser ut att vara. Även detta är för varje SL en mycket svårbemästrad egenskap hos en kampanjmiljö. Därför måste du vara mycket försiktig med hur du använder den.

Metropolis är ständigt i förändring, likt ett jättelikt, kaotiskt pussel undergående en konstant metamorfos. Byggnader befinner sig aldrig på samma plats i samma skick från en dag till en annan. Det går inte att navigera genom Metropolis med hjälp av landmärken eller kartor, eftersom staden skiftar struktur hela tiden. Detta medför stora svårigheter i att ge en definitiv beskrivning av Metropolis i sin helhet. För att underlätta för SL att skildra Metropolis för sina spelare presenteras staden därför indelad i olika miljötyper, benämnda *Den Levande Staden*, *Ruinerna*, *Underjorden*, *Labyrinten* samt *Maskinstaden*. Dessa miljötyper har absolut ingen geografisk innebörd, utan existerar enbart för att förenkla beskrivningen av Metropolis. De är sammanvävda med varandra som ett ändlöst lapptäcke. Spelledaren kan låta rollpersonerna vandra från en miljötyp till en annan efter behag, men bör aldrig göra spelarna medvetna om dem utan bara använda dem som stöd för sitt berättande.

I Metropolis finns även ett antal platser som är av någorlunda konstant natur, men som omges av de ovan namngivna miljötyperna och för en betraktare därför aldrig befinner sig på samma plats. Bland dessa platser finns naturligtvis arkonternas palats, men även ett antal fristående platser benämnda *Urhavet*, *Minnesbankarna*, *Urverket*, *De Dödas Stad* samt *Spegelsalarna*.



LÖGNENS SPRICKOR



Snön föll med stora, trasiga flingor som bildade en allt tätare vit mosaik. I kylan höll sig hororna och langarna lugna. De stod i klungor och huttrade kring små eldar de tänt i oljefat. Den psykedeliska musiken fyllde rummet med sitt djävulska dån. I Andrews' hjärna flammade eldar i besynnerliga färger. LSD-laddningen var väldigt stark.

När Curt hade spräckt sin tjocka skalle mot betonggolvet hade innehållet runnit ut som en smutsig äggula. Andrews hade skrattat åt detta i flera timmar inne i sin rosa dimma. Rivningskåkens fuktspräckta väggar hade varit stumma vittnen. Det var så här han helst mindes ´Nam; den hämningslöst utsvävande segerfesten med små snedögda bybor som oroliga åskådare.

Till slut lyckades Andrews samla sina drogade sinnen. Heatseeker hade grundligt förklarat ritualen för honom. Gud vet varför. Andrews litade inte på varelsen, men sökte en väg till Staden. Snart skulle han kunna leta efter sina följeslagare – Harry Shepard och Rebecca Martinique.

Han rullade ut det tunna, torra pergamentet med mönstret på. Ett stycke människohud, konstaterade han. Bunsenbrännaren susade och efter tag började det smälta guldet klucka. Han droppade försiktigt det trögflytande guldet på golvet och försökte mödosamt efterlikna det snåriga mönstret på huden.

Andrews satte sig mitt i det ännu heta gulddiagrammet med en kalk fylld med syra framför sig. Han skar ett djupt snitt i buken med sin slitna närstridskniv och drog sedan försiktigt ut den våtblanka tarmen. Den pulserade rytmiskt i hans händer. Smärtan betydde ingenting. Den var hans vän – hans enda vän – i kampen mot LSD-dimman. Med en silverbult och en hammare fäste han tarmen i det ingrodda golvet. Han skilde ringfingret från sin vänstra hand med ett resolut hugg och släppte det i syran. Syran väste ilsket när köttet löstes upp. Andrews rabblade atonalt och skärande de märkliga, oroande orden. Nu, i sitt rätta sammanhang, verkade de självklara. Han välte kalken över betonggolvets guldmönster och dränktes i frätande ångor. En främmande doft smet in mellan de sönderfallande väggarna. Utsikten var inte längre Chicagos slum och inga svarta stod och frös ute i snön. Han var i Metropolis...

Han förband sina sår för att kunna ges sig ut i Staden och genomföra sitt uppdrag. Syraångorna hade gjort att hans uniform såg mycket härjad ut. Vänster hand dunkade av molande smärta. Smärta som en trygg, stadig fyr att styra mot, genom drogdimmorna och genom Stadens gränslösa vansinne.

I sina anfrätta paltor och med den tunga, fulla eldkastaren på ryggen klev han ut ur rummet för att möta Stadens utmaningar. Starka dofter slog emot hans näsa och magen bubblade i protest. En gosskör hördes långt borta innan den avbröts av sporadisk skottlossning. En mindre sjö av oordnad, stinkande bråte fyllde synfältet fram till nästa byggnad: en utbränd synagoga. Han hukade intill en hög krossade TV- apparater. Staden var sig aldrig lik från en gång till en annan, men han var beredd på allt. Orörlig lyssnade han efter de monstruösa invånare som inte behövde smyga. Det kom explicita ljud från andra sidan om de trasiga TV-apparaterna. Något malde skelettdelar till grus med sina grova käkar. Alla Andrews sinnen flammade upp likt ett brandlarm som utlöses. Han lät tända eldkastaren som väste lömskt. "Partytime!", tänkte han ...



Arkonterna föddes ur Demiurgens behov av tjänare i Skapelsen. Herrens avbilder strävade för en tid sida vid sida, men efter eoner av arbete kom Arkonterna att förstå att uppgiften var dem övermäktig. Ödmjukt närmade de sig sin herre och bad honom skapa sig fler tjänare, på det att hans skapelses härlighet ytterligare skulle ökas.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

Illusionens sönderfall

Var, när, hur?

Illusionen kan rämna var som helst. Det ligger i dess instabila och oförutsägbara natur. Det finns platser där illusionen är svagare än normalt, och där blottas naturligtvis verkligheten lättare och mer frekvent. Exempel på sådana platser är brottsplatser, förslummade stadsdelar, fängelser och fångläger, krigszoner och katastrofområden. Men revor kan även uppstå på mindre utsatta platser, som resultat av handlingar eller händelser som är av destruktiv och mentalt påfrestande natur. Till exempel kan en grov lögn, som får extrema konsekvenser, tillfälligt orsaka att illusionen rämnar. Detta inträffade till exempel när Watergateaffären kom i daga och president Nixon tvingades avgå. Delar av den undre källarvåningen i demokraternas partihögkvarter förflyttades under sju minuter till Metropolis varvid fyra människor försvann spårlöst. En liknande incident inträffade under senatsförhören av Oliver North 1985. Revor kan dessutom uppstå som ett indirekt resultat av händelser i Metropolis, som sker bortom vår perceptionsförmåga. Om en byggnad faller samman i Metropolis kan detta till exempel resultera i att illusionen rämnar på en rivningstomt i vår verklighet. Revor kan uppstå på platser och under omständigheter där till exempel en arkonts påverkan kan ha varit särskilt stark. Kom ihåg att arkonterna är idéer, principer eller koncept som kan ta form på en mängd olika sätt och vars fysiska inverkan på vår verklighet kan vara mycket konkret. Som exempel kan nämnas att forskningen inom fraktalmatematiken under lång tid påverkats starkt av Malkuth, vilket har gjort vissa universitet och andra lärdomscentra instabila.

Illusionen kan rämna när som helst. Dag som natt, vår som höst. De omständigheter som orsakar att illusionen rämnar behöver inte ge "resultat" omedelbart. I vissa fall kan det ta så lång tid som ett år eller två innan illusionen försvagats tillräckligt för att blottlägga Metropolis. Vissa revor är mer eller mindre permanenta öppningar in i Metropolis, andra är "öppna" endast tillfälligt.

Illusionen kan rämna hur som helst. Det finns ingen naturlag eller logik bakom – åtminstone ingen vi kan uppfatta och förstå. Revor kan uppstå som diffusa ljusfenomen, eller med ett plågsamt ljud. Det kan förekomma rök och smog i samband med en reva, men lika gärna ödslig tomhet och total tystnad. Låt situationen styra ditt val av "effekter" för att beskriva en reva.

Varför?

Vi har alltså konstaterat att illusionens sönderfall är en kaotisk och oförutsägbar process. Det går med andra ord inte att dra upp logiska riktlinjer och ange otvetydiga orsaker till att det uppstår revor i illusionens väv, och det är inte heller särskilt meningsfullt att göra det.

Poängen med denna bok är att du som spelledare skall kunna återskapa den för Kult så speciella atmosfären, där skräcken lurar runt hörnet och där vi saknar förmåga att värja oss för den sanna verklighetens onämnbara fasor. Dina främsta redskap är mystik och oförutsägbarhet, ditt syfte måste vara att chocka och överraska dina spelare. Därför ligger det i ditt intresse att inte knyta upp illusionens sönderfall till någon speciell orsak eller logisk förklaring. Ju mindre dina spelare vet om vad som väntar dem, desto större förutsättningar har du att skrämma dem.

Istället för en definitiv förklaring får du därför i detta supplement en mängd idéer till var, när, hur och varför illusionen kan tänkas rämna. Det är upp till dig själv att ta ställning till materialet och utnyttja det på bästa sätt. I spelet Kult är vår verklighets sönderfall ett ändamål i sig självt, och följaktligen blir svaret på frågan "Varför ?" helt enkelt "Därför"!

Episoder

Det karaktäristiska temat i Kult är att vår värld inte ser ut som vi tror den ser ut. Bakom den normala fasaden, insopade under våra mattor, döljer sig onämnbara fasor som materialiserats ur vår egen ångest och fruktan. Dessa fasor lurar ständigt på oss, redo att kasta sig över oss när vi är som minst förberedda. Vid dessa tillfällen, då vår oskuldsfulla världsuppfattning brutalt våldtas och lögnen vi lever i spricker upp, skådar vi in i den oändliga ur–staden Metropolis och skönjer verklighetens sanna natur.

Dessa lögnens sprickor, dessa revor i illusionen, öppnar möjligheter för unika rollspelsepisoder där rollpersonerna upplever allt det som gör Kult speciellt. Här nedan presenteras uppslag som ger dig som SL möjligheter att öka Kultstämningen i dina sessioner, med oväntade upplösningar på vanligt förekommande rollspelsituationer och händelser.





Platser & incidenter

Resor & Transporter

Ett gyllene tillfälle för dig som SL att skrämma upp dina spelare är när dessa ska ta sig mellan två platser i en stad. En färd från punkt A kan lika gärna leda in i Metropolis som till punkt B…

TAXI:

Taxichauffören. En anonym figur i inrökt och svettdoftande polyester som ser allt från sin plats bakom ratten i storstadens många till synes planlöst kryssande, nomadiska taxibilar. En dunkel, ständigt närvarande gestalt vars färd leder honom över storstadens regnblanka, neonreflekterande asfalt, genom ensliga slumkvarter och depraverade lyxområden. Han rullar fram på slitna däck under gatuljusens kalla sken i sin odyssé genom den moderna stadens dekadens och hopplöshet. Vem är hans uppdragsgivare? Vilka dunkla direktiv mottar han i sin radio? Hur kan du vara säker på att han verkligen tar dig dit du vill? Vare sig det är frågan om reguljär taxi eller svarttaxi kan varje taxifärd sluta i förskräckelse…

- Chauffören, en sjukligt mager och blek individ med nervöst darrande och svettig överläpp, kastar egendomligt mörka blickar i backspegeln och kör med ett lätt arrogant hånflin på läpparna. Han bemöter alla försök till konversation med ett rosslande, skrockande ljud. Om rollpersonerna klarar ett UPP–slag ser de att namnet på hans förarlicens, som är fäst på kommunikationsradion, är skrivet med främmande, oläsliga bokstäver. På fotot, som också sitter på licensen, tycks hans hud konstant ändra struktur och färg. Stämningen blir allt obehagligare. Chauffören gör ett obegripligt anrop på sin radio som rollpersonerna, om de klarar ett halverat UTB–slag, tolkar som "Leveransen är på väg" – trots att de inte förmår identifiera språket. Så svänger chauffören in i en regnvåt, dunkelt upplyst gränd, ger rollpersonerna en flyktig, överlägsen blick och kliver sedan helt resolut ut ur taxin. Rollpersonerna kan inte få upp varken dörrar eller fönster och om de inte illa kvickt krossar en ruta (minst Allvarlig Skada krävs) blir de offer för en giftgas (motsvarande eter) som sipprar in genom luftkonditioneringssystemet. Slå för TÅL en gång varje SR. Så småningom (inom 10 SR) kommer en kader av glupska zelother upp ur kloakerna för att plundra bilen på dess innehåll…

- Taxins motor, som förut spunnit så lugnande, börjar låta ansträngd och hostar till ett par gånger. Föraren suckar, kliver ur och öppnar motorhuven. Han gör en uppgiven gest och slår igen huven med en smäll. Så får han syn på en mack några hundra meter längre fram och ber rollpersonerna sitta kvar medan han går efter hjälp. Föraren kommer inte tillbaka. Efter en stund skymtar ett avlägset ljus till från macken (UPP-slag, normal effekt). Om rollpersonerna beger sig dit visar undersökning av macken inte ett spår; butiken är spökligt tom och i verkstaden hänger en ensam, trasig glödlampa i sin sladd och pendlar fram och tillbaka. Ekot av ett droppande ljud hörs, men annars märks inte ett enda livstecken – förrän ett kraftigt ljus skymtar till genom verkstadens oljiga, skitiga fönster. Ljuset skiftar i styrka men tycks komma från mackens baksida. Om rollpersonerna går sig dit blir de varse att ljuset kommer från en brinnande vårdkase, i vilken de kan ana en outsägligt vacker, naken kvinna med mörkt, evigt brinnande hår. De är i klorna på en ignytid och hennes mentala kraft…



• Efter en lång stunds kryssande genom storstadens trafik börjar taxins rutor imma igen. Chauffören knäpper på fläkten, men imman återkommer. Till slut blir chauffören, under grova svordomar, tvungen att köra saktare samtidigt som han torkar av framrutan med ärmen på sin jacka. Om rollpersonerna gör samma sak på sina sidorutor märker de att de inte längre vet var de är. Temperaturen i bilen stiger och stiger, utan att chauffören kan påverka det, och till slut tvingas han stanna för att undersöka vad som orsakar den underliga värmen. Han hinner inte mer än öppna dörren förrän bildäcken exploderar, ett efter ett, med obarmhärtigt höga knallar. De rollpersoner som inte är snabbtänkta nog att hålla för öronen efter knall nummer ett (slå ett EGO–slag) får trumhinnorna spräckta, med påföljd att blod långsamt börjar sippra ur deras öron. Hörseln blir starkt nedsatt i 1T20 timmar (halverad UPP för alla hörselrelaterade slag). Om T20-slaget är högre än rollpersonens TÅL är skadan permanent. Förste person att kliva ur taxin trampar rakt ned i glödhet, smält asfalt (motsvaras av olja i reglerna för Skador av eld). Skorna blir totalt förstörda och brännskadorna gör fortsatt färd till fots oerhört plågsam för de(n) skadade. Att rollpersonerna nu befinner sig i Metropolis är förstås också ett problem...

• Det hörs en duns från biltaket. Chauffören vevar ned rutan, tittar ut och får sedan huvudet avslitet. Hans döda kropp faller mot ratten och taxin slirar rakt in i en vägg. På taket sitter en jaktlysten wolven och om inte rollpersonerna gör något åt saken anfaller den med våldsam frenesi. Fler wolven finns i närheten och de har blott ett mål: att jaga in sina offer i Metropolis, där de delar broderligt på födan...

• Taxins förare är helt enkelt en ordinär taxichaufför som av någon anledning tycker att rollpersonerna ser suspekta ut och är livrädd för att de skall råna honom. Han misstolkar allt rollpersonerna säger på det mest absurda sätt och sliter till slut nervöst fram en pistol, varnar dem för att försöka något och ropar sedan på polis via sin kom–radio. Nervöst viftande med sin pistol håller han sen rollpersonerna i schack. Problemet är bara att det inte är poliser som besvarar hans nödrop, utan skoningslösa einsätzer...

BILFÄRDER

Storstadens trafik är en brutal värld vars hårda villkor inte skonar någon. Hetsade av sina mörka skuggor kastar sig desperata människor in i förödande seriekrockar. Vanvettiga självmordskandidater pressar sina bilar till bristningsgränsen i dödliga gatlopp mot körriktningen. Hungrigt grinande metallmonster bevisar i ett inferno av brinnande bensin och krossat glas att bilar är hårda och att människokött är mjukt...

• Rollpersonerna rullar fram genom en degenererad storstadsslum som alltmer liknar inbördeskrigets Beirut. De får allt svårare att känna igen eller ens orientera sig. Märkliga ljud som inte alls härrör från denna värld blandas med taxibilens motorljud, underliga skrapljud kommer från bilens underrede och föraren blir alltmer osäker på var han egentligen befinner sig. Plötsligt kliver en jättelik varelse fram i strålkastarljuset (föraren måste slå Köra bil med bra effekt för att undvika att förlora kontrollen). Rollpersonerna finner sig plötsligen bland Metropolis ruiner och en enorm ferocco morrar ilsket över att nästan ha blivit påkörd...

• Inför de maktlösa rollpersonernas åsyn rammar ett antal tunga bilar en skolbuss i rusningstrafik. På nolltid förvandlas den livligt trafikerade korsningen till ett inferno av krossat glas, brinnande bensin och demolerad plåt. Ambulanssirenernas tjut blandas med de skadades skrik och sjukligt nyfikna åskådare samlas likt tjattrande schakaler runt olycksplatsen. Plötsligt detonerar ett antal granater mitt i folkhopen och det kärva smattrandet från ett antal kulsprutor sprider allmän, omedelbar panik. Scenen förvandlas till ett slagfält där sårade klöser ögonen ur varandra för att komma ur skottlinjen. Rollpersonerna tvingas vräka sig ned bakom resterna av sotig husvägg för att inte bli nermejade av en kulkärve från en Kalasjnikov - de befinner sig nu i krigets Ruiner...

BILTUNNELN

Mitt bland alla anonyma bilar på väg mot ingenstans, mitt i den mörka storstadsinälvan som förbinder två stadsdelar, just där vägen kryper under markytan och leder trafikanterna in i det okända – vem vet säkert om den bär dig dit du tror? Vem kan garantera att du nånsin ser dagsljuset igen...?

• Efter flera minuters ensamt åkande genom den långa tunneln, ackompanjerade av däckens monotona morrande och tunneltakljusens hypnotiska flimrande i vindrutan, glider rollpersonerna in i en tätnande smog. Sikten blir snart starkt begränsad. Låt rollpersonerna slå ett UPP–slag. Lyckas de anar de så småningom baklyktorna på ett femtiotal stillastående bilar längre fram och hinner bromsa. Tunneln är helt igenproppad och fortsatt färd framåt omöjlig. Bilarnas motorer går fortfarande och avgasrören spyr ut en tät mur av avgaser. Om någon tänker på att knäppa på bilradion får de inte in något annat än enerverande brus. Om rollpersonerna går ut och undersöker bilarna, finner de att samtliga är



övergivna. Låt dem slå TÅL–slag för kolmonoxidförgiftning om de vistas utanför bilen längre än en minut (se kapitlet Olyckor i regelboken). Genom bilmotorernas monotona muller kan då och då höras otäcka, slamrande ljud som från något avlägset, gigantiskt och diaboliskt maskineri. Om rollpersonerna vänder och kör tillbaka kommer de ut ur tunneln utan problem. Ingen de frågar har dock hört något om någon trafikstockning, och nästa gång de kör genom tunneln är allt normalt igen. Om rollpersonerna däremot fortsätter färden till fots, förbi alla bilarna, kommer de efter vad som upplevs som en halvtimmes promenad ut i ett ödelagt och ogästvänligt ruinlandskap. Att vända tillbaka genom tunneln tjänar ingenting till. De är strandsatta i Metropolis…

• Ett svagt smattrande mot biltaket gör rollpersonerna uppmärksamma på att något inte står riktigt rätt till med biltunneln de just passerar igenom. Det visar sig att det regnar grus från taket; ett fint, svart, olycksbådande grus. En snabb titt upp mot tunneltaket bekräftar misstanken: tunneln håller på att rasa in! Det fina gruset följs snart av små stenar, som följs av stora stenar och snart störtar stora stenstycken ned mot den svarta asfalten. Om rollpersonerna inte stannar bilen och tar skydd under densamma (EGO–slag för att inse detta), eller vänder om och kör ut ur tunneln, kommer de att begravas i ett massivt ras. För varje SR rollpersonerna stannar ute i stenregnet ökar chansen att bli träffad med 1 (träffchansen börjar på värde 0; SKR 1-10, LS 11-15, AS 16-20, DS 21+). Raset tilltar dramatiskt med ett stegrande muller och luften fylls av ett fint stendamm i vilket små, vassa stenbitar virvlar omkring. Rollpersonerna gör bäst i att skydda ansiktet. Deras skydd, bilen, skakas och krossas omsorgsfullt, men försåvitt de inte glömt dra åt handbromsen (EGO-slag för att komma ihåg detta) blir chassit kvar och skyddar dem under hela raset. Efter vad som känns som en evighet upphör raset plötsligt och ljudet av stenar, glas och bilplåt som krossas ersätts av ett tungt, monotont dunkande som från någon närbelägen fabrik. När rollpersonerna kravlar fram upptäcker de att tunneln är helt blockerad, såväl framåt som bakåt. Mellan de gapande resterna av tunnelns tak, som välver sig över dem likt revbenen på en jättelik best, anar de en dunkel skymningshimmel. De kan klättra upp ur tunneln, men endast med största försiktighet då delar av tunneln fortfarande kan rasa. Väl ute ur tunneln inser de förstås snabbt att deras problem bara börjat; de är i Maskinstaden…

NATTBUSS

• Nattbussen rullar fram på öde gator, genom en allt tätare dimma. Efter att ha passerat en korsning skymtar rollpersonerna brandgula koner och gul–svartrandiga avspärrningar längre fram. Någon form av vägarbete tycks pågå. Dunkla skepnader skymtar igenom dimman och ett rytmiskt, metalliskt hamrande får bussen att skälva. Efter en lite kuslig, långsam färd mellan avspärrningar och arbetare dolda i dimma stannar chauffören tvärt. Orsaken är uppenbar; framför bussen finns ingen väg längre. En enorm spricka –flera hundra meter bred och ett tiotal meter djup– har gjort fortsatt färd omöjlig. Bortom sprickan tornar en okänd, oupplyst och mycket hotfull stadssiluett upp sig. Ett UPP–slag gör rollpersonerna medvetna om att dunkandet upphört, och med en snabb titt genom bakrutan märker de att "arbetarna", nu till synes grövre och mer kutryggiga än förut, långsamt närmar sig bussen. De är destruktater, ledda av en grym nefarit som har som mål att vidga sprickan och utplåna all bebyggelse i närheten. Rollpersonerna har två val: antingen försvara sig eller fly. En eventuell flykt kan bara företas över den oländiga terrängen i sprickan och in i Metropolis…

TUNNELBANAN:

Tunnelbanan är en utmärkt plats för att ge en Kultepisod en oväntad vändning. När allt kommer omkring; vem vet egentligen vad som finns bortom de svarta tunnelöppningarna? Vart leder egentligen de ondskefullt glänsande spåren, som med olycksbådande precision ringlar sig ned i den dunkla underjorden…?

I varje metropol utrustad med tunnelbana finns ett tåg som fungerar som portal till Metropolis. Det går under många namn; i Berlin benämns det Götterdämmerung, i London The Meatwagon, i Paris le Cercueil. I Stockholm kallas det för Silvertåget. Dess passagerare är apatiska, svarar inte på tilltal och stirrar tomt framför sig. Om rollpersonerna tar det kan det leda till följande:

• En vithårig gammal dam sitter mittemot rollpersonerna. Hon ler vänligt och verkar inte kunna göra en fluga förnär. Plötsligt, i det dunkla ljuset mellan två stationer, förvandlas den gamla damen inför deras ögon till en grotesk varelse hämtad ur deras mörkaste mardrömmar. Från hennes slappa bröst hänger ljudlöst babblande huvuden fästa i metallringar, och det som vid en första anblick tycks vara en metallrustning visar sig vara rad efter rad av pins som stuckits genom huden. Ett tiotal avhuggna händer sitter spetsade på var och en av de lårhöga stövlarnas sylvassa klackar. Ingen annan än rollpersonerna förefaller att märka förvandlingen. Demonkäringen kastar huvudet bakåt och brister ut i ett isande, kacklande skratt, och tunnelbanevagnen står plötsligen helt stilla. De som sett synen fortsätter däremot att röra sig i enlighet med trög-



Råttorna strömmade ut ifrån sidogångarna i tusental... deras sammanlagda tyngd fick tåget att spåra ur... de människor som försökte fly blev snabbt upphunna av råttor stora som taxar som hängde sig fast i klasar på deras ryggar... jag tog min tillflykt i gångarna, men hur jag än sprang kom jag bara tillbaka till slakten vid tåget... de bet av min vänstra fot vid ankeln... jag lyckades kravla mig upp i elledningarna i tunneltaket och hålla mig fast där... som på kommando försvann alla råttorna och jag kände en mycket ondskefull närvaro - jag kunde inte se varelsen men jag hörde hur ha[illegible]slet stora kötts[illegible] hur de kroppar som låg och gnydde runt [illegible]rspårade

Utdrag ur polisförhör med den rabiessmittade Hans Wilhelmsson

hetslagarna, slår igenom medpassagerare och vagnarnas kortändar och fortsätter ut i tunnelns mörker för att efter en märklig blixtliknande sensation befinna sig i Metropolis...

• Ett gäng huliganer kliver på tåget. Knappt har dörrarna slagit igen förrän de tar fram sina järnrör och krossar knäskålarna på en äldre herre. Ingen verkar ta någon som helst notis utan alla passagerare fortsätter att titta ut genom de svarta fönstren, som om ingenting hänt. Misshandeln fortsätter och om ingen ingriper fortsätter huliganerna sin brutala framfart genom vagnen, till dess det blir rollpersonernas tur. Antingen kan de kasta sig av vid nästa station, som givetvis inte är den de väntat sig, eller ta upp striden. Oavsett stridens utgång har tåget nu för länge sedan passerat gränsen till Metropolis, och nästa station är ohjälpligt den sista...

Nyhetsnotis ur dagstidning:

MYSTISKT FÖRSVINNANDE

Natten till söndagen försvann Algernon Brexler, 43, nedför trapporna i Centralstationens tunnelbanestation. Där upphör alla spår. Ett flertal personer har sedan uppmaningen i gårdagens "Efterlyst" hört av sig till polisen med sina iakttagelser av den försvunne. Enligt samstämmiga vittnesrapporter var Brexler ytterst uppjagad och gjorde högljudda uttalanden som tydde på att han ansåg sig förföljd. Tumult uppstod vid spärrarna då Brexler saknade giltig biljett och med våld tog sig förbi biljettluckan. Därefter är han som uppslukad av jorden. "Trots mannens högljudda och våldsamma framfart verkar det helt enkelt inte som om någon sett honom i trappan ned mot spåren eller vid perrongen", säger Nils Nilsmo vid Norrmalmspolisen. Brexler är något över medellängd och var vid försvinnandet iförd vit poplinjacka, svarta byxor och bruna loafers. Upplysningar om den försvunne Algernon Brexler kan lämnas till Normalmspolisen eller närmaste polisstation.

• Vagnen stannar plötsligt och blir stående mellan två stationer, ljuset flämtar till och övergår i ett gult, spasmodiskt flimmer. I högtalarna hörs en röst förklara att stoppet beror på vagnfel och att man tyvärr kommer att bli stående här ett tag. En kompakt tystnad breder ut sig, och rollpersonerna ser hur medpassagerarna antar alltmer avskyvärda skepnader. Så hörs tåget rulla igång igen, men rollpersonernas vagn förblir stående och medpassagerarna börjar röra sig långsamt mot dem. Om de försöker ta till vapen blir de snabbt övermannade. Enda sättet att rädda sitt skinn är att lämna vagnen och fly genom tågtunneln, där de påträffar tågförarens lik i en blodig pöl. Oavsett vilket håll de rör sig mynnar tunneln ut i Metropolis underjord, och därifrån kan vad som helst hända...

• På perrongen: En serie skarpa klockklanger ekar från en av tunnlarna och tilltar i styrka. Ut ur tunneln träder en egendomlig procession, bestående av ett trettiotal (1T20 + 20) kåpklädda figurer som långsamt vandrar framåt, ringande i ärgade kopparklockor som avger ett ihåligt läte. Några av dem har facklor, andra bär grova, gammalmodiga trähinkar som då och då spiller över av någon mörk, trögflytande vätska. Plötsligt svänger de upp på perrongen och blockerar utgången. Om spelarna lyckas med ett UPP–slag ser de att de kåpklädda bara kroppsdelar – händer och nedre halvan av ansiktet – verkar halvt förruttnade och uppsvällda. En del av dem saknar två eller tre fingrar och det tycks som om det sipprar blod från deras ögonhålor utefter kinderna. Processionen sprider ut sig över perrongen och börjar öka takten på klockringningarna. Så hörs ett tunnelbanetåg nalkas. Det glider sakta ut ur tunneln, stannar och släpper på passagerare varpå dörrarna stängs. Men tåget förblir stillastående, under det att det ihåliga ljudet från klockorna ökar i intensitet. Till sist blir det så starkt att rollpersonerna

nödgas hålla för öronen. Så slår de kåpklädda som på en given signal ett sista klockslag, som är så starkt att tågets rutor krossas och glassplitter yr genom kupén och över perrongen. Låt rollpersonerna slå ett Undvika–slag. Lyckas de inte får de en Lätt Skada i ansiktet. Tio kåpkädda träder långsamt fram mot rollpersonernas kupé, monotont mässande på något obegripligt språk. Tre av dem har facklor och de andra sju bär hinkar. De senare tömmer hinkarnas innehåll, som visar sig vara olja, genom tågets nu öppna fönster och de tre första kliver snabbt fram och slänger in sina facklor. Processionen består nämligen av kaotiker som söker straffa resenärerna för deras närvaro och de är inte särskilt förlåtande. Nu är det upp till rollpersonerna…

• Rollpersonerna befinner sig i en tunnelbanetunnel i en storstad (spelledaren beslutar vilken.) De vandrar längs rälsen och känner plötsligt en otäck doft av bränt kött komma rullande i allt påtagligare duster framifrån. Framme vid stationen ser de ett dussintal kroppar bundna med kättingar till kakelklädda pelare; en del brinner med klar låga, somliga pyr bara från sina svartbrända kadaver. På plattformen patrullerar Liktorer i blå uniformer och statuerar exempel med gratisåkare genom att binda en späd gammal dam vid en pelare, dränka henne i bensin och elda upp henne. "Hynda, hur tror du världen skulle fungera utan ordning? Brinn din tjuvåkare!"; varpå liktorn smeker hennes besinindränkta kropp med en blåslampa. Därefter stiger de sju liktorerna på ett väntande tåg och vrålar "biljetter!" varpå dörrarna sluts och tåget försvinner iväg med ett väsande. Rollpersonerna hinner inte ingripa utan når fram först när den gamla kvinnan antänts. De kan möjligen släcka henne om de reagerar snabbt, men liktorerna slinker iväg. Efter incidenten kommer nya passagerare ner och väntar på tåget , till synes helt omedvetna om stanken och de brända kropparna.

TÅGSTATION

På en ödslig tågstation, där de massiva, skräckinjagande fjärrtågen mullrar ut och in, kan vad som helst hända. Vilka hemligheter döljer inte de enorma stål– och betongkonstruktioner som skall ge skydd åt frusna resenärer? Vilka hungriga mardrömsvarelser gömmer sig inte i godsvagnarnas ändlösa skuggor?

• På en tom, vindpinad perrong rullar ett enormt, slitet tåg in med ett ödesmättat muller. Perrongen är tom på passagerare, med undantag för rollpersonerna. Tågets till synes ändlösa och mödosamma färd avslutas med ett gnissel som tycks ämnat att vrida de sista livsdropparna ur dess passagerare. Sedan blir allt tyst. Dödstyst. Ingen kliver av, ingen kliver på. Så hörs ett ljud inifrån tåget. Ett pipande, tjattrande, skrikande ljud som sakta tilltar i styrka. Starkare och starkare. Så, med ett sista våldsamt crescendo, exploderar tågets fönster och dörrar och hundratals, tusentals, miljontals råttor vräker sig i frenetisk desperation ut mot perrongen. Varje rollperson utsätts för 2T20 råttors paniska attacker (Bett 5; SKR 1-15, LS 16-19, AS 20). Efter en kaotisk, vildsint stridsrunda flyr råttorna likt en kompakt flod nedför spåren. Om rollpersonerna försöker kliva på tåget upptäcker de att dess dörröppningar inte leder in i en vagn, utan ut i ett svart, dystopiskt och skrämmande landskap. Tåget är en kulissvägg mellan perrongen och Metropolis! När rollpersonerna står på andra sidan och inser detta är det för sent att vända; i Metropolis finns inget tåg och heller ingen dörr att kliva tillbaka genom…

• Rollpersonerna har satt sig tillrätta i en varm, bekväm kupé och inväntar tågets avfärd. En lätt ryckning tillkännager att loket börjat dra vagnarna i rörelse. Men spelarna märker snabbt (efter ett lyckat UPP–slag) att tåget rör sig bakåt och det slår med kolossal kraft in i plattformen bakom spårets slut. Tåget kränger kraftigt, men dess hjul fortsätter med obönhörlig kraft att driva på och gnistor sprutar upp från rälsen. Hela tåget börjar skaka och vibrera; alla lösa föremål faller från hyllor och bord och ett brutalt gnisslande, skrapande ljud antyder att tåget börjar brytas sönder. I en outhärdlig kakafoni av krossat glas, skrikande metall och sprickande betong kastar sig tåget med ursinning kraft upp från

…mullrande som endast avlägset påminde om ett tunnelbanetåg. Det lät snarare som om en jättelik medeltida krigsmaskin sakta rullade över tätt sammanfjättrade slavar med sina järnskodda och enorma hjul. Milde Gud, sedan såg jag det…

– ur "Mitt Metropolis" av Stanislaus Krause

Förman Karl Krunacs rapport till tunnelbanekonsortiets ledning:



Stockholm 94-11-11

Till styrelsen,

Arbetet på de nya tunnelbanespåren söderut har nått en del enigmatiska, tekniska svårigheter. Bergarten vi mött kan inte forceras i önskvärt tempo, samtidigt som naturliga grottor bildar långa, oöverskådliga tvärorter. Rasrisken är uppenbar. Vi saknar sedan i förrgår tre man, ingen av dem har kommit hem efter arbetstiden och vi befarar att de gått vilse i tunnlarna... Inga ras har noterats, men mängden gravt störda uteliggare i tunnlarna är ett avsevärt orosmoment. Personalen vägrar arbeta i mindre grupper än om fem man. Råttorna i tunnlarna är stora som halvvuxna grisar och en del fantasifulla nattliga iaktagelser berättar om djur i människostorlek... Luftprover har tagits i tunnlarna –utan resultat – och vi skall inom en snar framtid låta drogtesta personalen. De svagaste arbetarna hallucinerar ibland under nattskiften och pratar om märkliga stationer och installationer som inte finns på några kartor. De har naturligtvis sagts upp eller sjukskrivits.



spåren, rakt igenom perrongens massiva fundament och vänthallens tunna väggar in på stationen, över paniskt skrikande resenärer, igenom betongpelare och ut i Metropolis på andra sidan byggnaden. I ett regn av trä, korrugerad plåt och cementklumpar blir tåget sen stående och en kuslig tystnad tar vid…

• Ett svagt tjut i fjärran avslöjar att ett tåg närmar sig den avlägset belägna förortsplattformen. Den grymma, iskalla vinden tvingar alla väntande resenärer att täcka sina ansikten och en kompakt dimma kapslar in perrongen i en vit intighet. Det annalkande tågets lyktor penetrerar diset skarpt och skickar nervöst flackande ljusstrålar mellan de väntande, vars skuggor spastiskt rycker till i det plötsliga ljusskenet. Tåget blir synligt i dimman och kastar sig glupskt mot stationen. Men det saktar inte in. Dess mullrande maskin fortsätter envetet att pumpa kraft till de spinnande stålhjulen. Med ett tordönsvrål dundrar tåget förbi och kraftfulla efterföljande virvelvindar tvingar rollpersonerna att ta spjärn mot betongen, för att inte kastas omkull. I tågets sidofönster skymtar vaga skepnader med grymma, omänskliga ansikten och groteska kroppsbyggnader. Ett kärvt, hånfullt skratt ekar i vinden. Tåget tycks oändligt och ökar farten så vagnarna passerar perrongen som ett suddigt streck. Virvelvindarna tilltar med ett våldsamt crescendo av slamrande, dunkande oljud som får rollpersonernas tinningar att bulta. Fortfarande syns inte slutet på tåget. I ett sista, explosivt dån kastas samtliga på perrongen bakåt, slås omkull (TÅL-slag med minst bra effekt för att inte slås medvetslös i T10 minuter) och uppslukas tillsammans med tåget i en gnistrande kaskad av ljus. När rollpersonerna kvicknar till befinner de sig på Metropolis skoningslösa mark.

Fynd i festtältet



Kommunikation

Etervågorna bär på groteska, oheliga meddelanden. De optiska kablarna under marken förmedlar perverterade signaler med onda avsikter och våra rena fasader plågas av smutsiga vansinnesbudskap som ristats in i deras hud likt barocka tatueringar. Vår perceptionsförmåga är definitivt inte så skarp som vi tror. Fast frågan är om vi inte borde vara tacksamma över att våra öron och ögon förskonar oss från vissa intryck…

RADIO

Rollpersonerna knäpper på radion för att höra på nyheterna. Medan tunern släpigt rullar mellan våglängderna hörs ord uttalas som avslöjar oväntade saker…

• Radiostationen, vars diskjockey småpratar trivsamt och spelar de senaste hitlåtarna, varvar programmen med propagandainslag och reklamsnuttar som lockar personer till ett politiskt evenemang som hålls mitt i staden. Inslagen börjar oskyldigt och en reporter rapporterar från platsen om hur trevlig tillställningen är. Gradvis förändras tonen i utsändningen; musiken blir brutalare, jinglarna blandas upp med ljud som leder tankarna till ett slakthus, reklamsnuttarnas speakerröster börjar rossla och morra och reportern som rapporterar från evenemanget börjar håna och förödmjuka sina intervjuoffer. Till slut handlar alla inslag på radiostationen om barocka styckmord, fysisk och psykisk tortyr och pervers förnedring av oskyldiga, olyckligt snyftande offer. Musiken ersätts av omänskliga tjut, metalliska skrällanden, sjuka, köttiga krossljud och vansinniga skratt i en uppskruvad, hysterisk kakafoni. Till slut börjar det ryka om radion och en fasansfull röst vrålar okontrollerbart över oljudet om "mänsklighetens ynkliga, klentrogna själar" och att "era patetiska kroppar skall malas till byggstenar åt ett monument över livets meningslöshet". Om rollpersonerna beger sig till platsen där evenemanget skulle pågå, ett öppet, centralt grönområde, finner de att platsen är tom sånär som ett stort, solkigt festtält, som står uppspänt mitt på en gräsmatta. Tältet visar sig vara helt tomt, men när rollpersonerna kliver ut ur det igen befinner de sig inte längre i det lugna, öppna grönområdet…

• "Och nu, mina damer och herrar, när klockan börjar närma sig 17.00 och kvällsmörkret sveper in över stan, är det dags för oss att genomföra kvällens frekvensbytartrick. Vi går nu över till FM 107,5 och hoppas att ni vill flytta med oss. Under tiden spelar vi "Regret" med New Order. Vi hörs om några minuter på 107,5…". Om rollpersonerna rattar in den nya frekvensen penetreras deras radiohögtalare



brutalt av ett okontrollerat tjut, likt en faxmaskin som löper amok. Det starka, obarmhärtigt skarpa ljudet skär genom rollpersonernas trumhinnor och klättrar i tonhöjd tills det avbryts med ett tvärt oktavbyte och tystnar. Det blir totalt tyst. Radion är död. Den förste som rör den får en kraftig stöt (motsvarande 220v; se kapitlet Olyckor i regelboken) och så exploderar radion med en kraftig smäll och ett förblindande starkt ljussken. Alla i bilen blir tillfälligt blinda (20-TÅL minuter) och när de återfår synen har omgivningen förändrats; de har förts genom en reva i illusionen till Metropolis.

- "Adam Caesar, Adam Caesar. Quintus Bertil här. Offren svänger just nu nordväst på genomfartsleden in mot centrum." En anonym röst med en obehaglig metallisk klang ger obskyra positionsangivelser. Rösten bryter in i och ut ur det normala programmet likt en kommunikationsradio och oavsett vilken frekvens rollpersonerna rattar in blir de inte av med sändningen. Låt rollpersonerna slå ett halverat EGO–slag för varje gång de hör positionsangivelserna (modifiering +1 per gång). Lyckas de inser de så småningom att angivelserna gäller dem själva. Någon övervakar dem och rapporterar deras färdväg! För varje rapport rollpersonerna hör tappar föraren mer och mer kontrollen över bilen. (Slå Köra Bil med en kumulativ modifikation av -3 för varje positionsrapport). Han får svårare och svårare att styra dit han vill, som om någon osynlig kraft drog i ratten, och kan så småningom inte längre påverka vare sig hastighet, växling eller styrning. Så styr bilen tvärt höger och in genom en garageport till ett underjordiskt parkeringshus. Bilens motor dör och bilen rullar sakta in i mörkret, där den stannar mot en cementrefug. Parkeringshuset är en del av Metropolis, och rollpersonerna kan höra avlägsna steg närma sig…

TV

Hustakens parabolantenner plockar inte bara upp oskyldiga gameshows, tecknade barnfilmer och musikvideos. Bortom lördagseftermiddagarnas sportprogram och tisdagskvällarnas paneldiskussioner om invandringspolitik lurar sändningar så omskakande att våra bräckliga psyken skulle slås i spillror om vi fick ta del av dem. Kabelkanalernas liktorlakejer spionerar på oss genom tv-apparaterna och makabra sublima meddelanden förvandlar våra barn till skoningslösa dråpare…

- Atmosfäriska störningar bryter in med frenetiskt flimrande bild och skarpt brusande ljud och gör fortsatt tittande närapå plågsamt. Innan rollpersonerna hinner byta frekvens avtar brusljudet hastigt och ger plats för ett avlägset, kärvt puttrande – inte olikt en mopedmotor. Ljudet varvas upp och ned, men drunknar sedan i störningsbrus igen. Plötsligt tonar en röst in i sändningen, en desperat och mycket skakad röst. Viskande, uppenbarligen mycket nära mikrofonen, framför en mycket skärrad man en bön om hjälp. Hans svettblänkande ansikte dyker då och då upp i en hastig bildskärmsblinkning, men avbryts lika snabbt av störningar. I ett förvirrat bildkollage varvas sedan mannens bön om hjälp med bildflimmer, störningsbrus och sekundkorta, egendomliga skräckscener från någon sorts dunkelt upplyst tortyrkammare, där ljudet av en motorsåg är det enda igenkännbara. Mannens ansikte dyker upp i rutan en sista gång och han lyckas haspla ur sig en adress (SL avgör var denna adress är belägen). "För Guds skull, om någon ser det här så måste ni hjälpa oss!" Så drunknar sändningen i motorsågens ilskna vrål och TV–rutan blir svart. Det går inte att få liv i den igen. Skulle rollpersonerna försöka bege sig till den angivna adressen finner de visserligen gatan, men huset med det angivna numret existerar inte. Vid en rundfrågning bland husen i området får de veta att huset i fråga revs på femtiotalet. En lätt tankspridd men mycket hjälpsam äldre man i ett grannhus påstår sig ha en gammal stadsplan där huset ännu finns kvar. Han erbjuder sig att plocka fram den och tar med sig rollpersonerna ned i sin källare om de tackar ja. Källaren ser exakt ut som tortyrkammaren i TV–sändningen, men gubben tycks inte finna något egendomligt i det. Han öppnar en rostig, gnisslande järnjungfru som vore det den naturligaste sak i världen och tar fram en omsorgsfullt rullad gammal karta därur. Det är den gamla stadsplanen. Om rollpersonerna betraktar den en längre stund märker de att stadsplanen gradvis förändras. Gatunätet blir allt rörigare och kvarteren antar disharmoniska former. När rollpersonerna kommer upp ur källaren har de lämnat vår värld och trätt in i Metropolis.

- Den stämningsfulla gamla svartvita långfilmen avbryts av reklam. Bilder av tomtebolycka, familj och husdjur samlade till frukost varvas med snabba scener från den flärdfulla modevärlden. Frodiga, kärnfriska hemmafruar propagerar leende för olika blöjmärkens säkerhet och intygar diverse klatschigt förpackade tvättmedels effektivitet. Ett ord flimrar snabbt förbi i rutan. "SMÄRTA". Käcka skolbarn brister ut i entusiastiska hyllningar av färdiglagade efterrätter. Ordet flimrar förbi igen. "SMÄRTA". Präktiga karriärister i randig skjorta och slips visar diagram som bevisar deras mobiltelefons enastående prestanda. Än en gång dyker ordet upp. "SMÄRTA". Inlagda gurkor på burk. "SMÄRTA". Hårschampo med unika, stärkande egenskaper. "SMÄRTA". Plötsligt drabbas rollpersonerna av en våldsam, obönhörlig huvudvärk. Deras hjärnor plå-

Demiurgen såg att detta var gott, och skapade en ny tjänarras. Det var så vi Människor kom att se dagens ljus, och från den dagen deltog vi i arbetet med att öka Skapelsens härlighet. Men då Arkonterna tyckte sig vara förmer än Människan kom de snart alltmer att omdirigera Människans arbete från att bygga upp Skapelsen, det härliga Metropolis, till att öka de snabbt uppväxande arkontpalatsens prakt och skönhet.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

gas av en glödgande, frenetisk smärta som tvingar dem ned på knä. Tinningarna bultar och värker som om något ville tvinga sig ut genom pannbenet. Låt spelarna slå varsitt TÅL–slag. De som misslyckas förlorar medvetandet. De som lyckas förlorar kontrollen över sina rörelser och kastas handlöst omkring i rummet i våldsamma spasmer och konvulsioner. Deras hårfästen börjar blöda och deras ögon höljs i ett smärtsamt skarpt ljus, som tycks komma inifrån hjärnan. I en sista brutal hallucination ser de hur långa, vassa rosentörnen tränger ut från deras pannlober och ringlar ned utefter deras kinder i smala rännilar av blod. De svimmar. De ligger utslagna i 20–TÅL timmar. När de vaknar, till det skarpa ljudet av TV–apparatens brusande, är törnena borta och allt blod försvunnet. Så är också rummet de låg i. De har förflyttats till Metropolis.

TELEFONKIOSK:

Vilket skydd tror du en enkel telefonkiosk kan erbjuda mot den kaotiska och grymma omvärlden? Dess glasrutor släpper igenom synintryck som får dina ögon att vilja lämna sina trygga platser i ditt kranium; dess telefonlur förmedlar läten och budskap så vansinniga att dina öron vill skrumpna. Din mun kämpar för att forma ett ord, en protest, men allt du kan göra är att se på när luren formas till en jättelik tvestjärt som vill knipsa upp ditt ansikte...

- Rollpersonen kliver in i telefonkiosken och faller rakt igenom hålet där golvplattan en gång suttit. Slå ett RÖR–slag för att se om rollpersonen lyckas hänga sig kvar i kanten. Om inte faller denne handlöst cirka tre meter och dråsar ihop på botten av en kloaktunnel i Metropolis underjord.

- Innan rollpersonen hinner lyfta luren överraskas han av en gäll ringsignal. Om han lyfter luren hör han en andfådd, lätt panisk röst i andra änden. "Hallå, vem där? Är det nån där?! Snälla människa, svara då! Ni måste svara! Dom är efter mig. Jag har sett dom. Hela eftermiddagen har dom förföljt mig. Jag har rört mig bland folk, så de har inte kommit inpå mig, men nu kan jag inte fly längre. Jag står i hörnet av X–gatan och Y–vägen (SL avgör). Jag ser den ene på andra sidan gatan. Han stirrar på mig med sina kalla ögon. Men var är den andre – jag ser honom in..." Rösten avbryts av ett svagt krasljud och en förvånad gurgling. Det blir tyst. Länge. Tystnaden bryts tvärt av en grov och mycket kärv stämma som ansträngt utstöter en ohelig, guttural besvärjelse. Stämman tycks komma mycket närmare än den förra. Besvärjelsen avslutas med ett distinkt "ritsch", som skinn som slits bort från en styckad gris. Än en gång blir det tyst en kort stund. Så rämnar telefonkioskens rutor som på en given, ohörbar signal, river med sig den förutvarande, normala gatuutsikten och blottar i ett långsamt regn av glasskärvor en stad som helt ändrat karaktär: rollpersonen befinner sig i Metropolis.

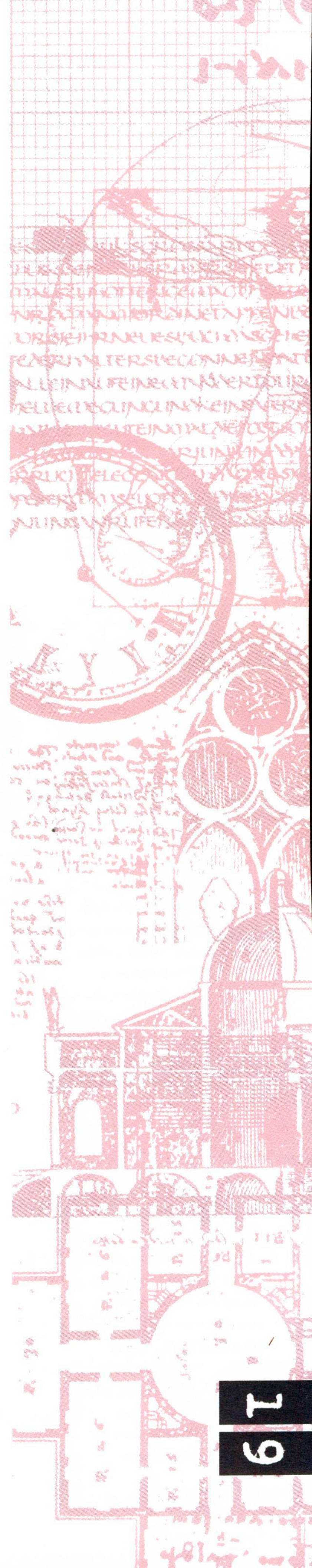
- Rollpersonen lyfter luren och lägger i ett par mynt. Från telefonluren hörs ett avlägset väsande, som skiftar i intensitet beroende på hur rollpersonen rör luren. Ingenting kan få telefonen att sluta väsa och på myntindikatorn blinkar hetsigt slumpmässiga siffror. Så, mitt i det kompakta väsljudet, hörs en utdragen, hes viskning: rollpersonens namn. Viskningen upprepas tills rollpersonen svarar, varpå den kalla telefonsladden börjar svänga av och an. "Kom till oss..." fortsätter den viskande, anonyma rösten. Sladden slingrar sig allt häftigare. "...vi väntar på dig...". Ur telefonen börjar en tät gulgrön rök sippra fram. "Varför har du dröjt så länge?" frågar rösten dovt, samtidigt som sladden börjar vira sig runt rollpersonens underarm. Röken tätnar och sticker i ögon och luftvägar. Viskningarna fortsätter: "Du vet att det är här du hör hemma. Kom till oss." Sikten i och utanför telefonkiosken är nu i det närmaste obefintlig och sladden börjar strama åt om rollpersonens arm. Hårdare och hårdare. Rollpersonen kan inte få loss den och blodflödet till fingrarna stryps. "Kom till oss... Bli ett med oss...Lev med oss...". Sladdens hårda, blanka metallsegment tvingar sig igenom rollpersonens hud och telefonluren växer ihop med rollpersonens hand, orsakande svåra plågor för denne. Plötsligt tränger fem skepnader igenom smogen runt telefonkiosken och trycker upp sina groteska anleten mot glaset, vilt och vansinnigt stirrande på rollpersonen. Deras ansikten är endast halvt mänskliga, förvridna och perverterade av klibbiga slangar som går in och ut genom huden; grova, vassa metallinstrument som penetrerar deras kranier; bisarra okular istället för ögon; mängder av ståltrådar som löper kors och tvärs och stramar åt deras anletsdrag. De är prototekroner och deras sista, gurglande, hypnotiska maning ekar innanför rollpersonens tinningar medan röken skingras och den "levande" telefonen upplöses i tomma intet: "...dö med oss...dö med oss...dö med oss...". Utanför telefonkiosken driver tunna rökslöjor bort över en skrovlig och ogästvänlig mark, likt en ridå som går upp och markerar öppningen på en ny scen; en ny plats: Metropolis...

KLOTTER

Från storstadens besudlade, spruckna betongväggar blickar de ned på dig; de levande, korrupta budskapen som hypnotiserar dina ögon och våldför sig på dina tankar.

- En sprayad tag på en husvägg börjar sakta ändra form inför rollpersonernas ögon och förvandlas till ett intrikat, svart-vitt-rött emblem. Ondskefulla,





organiska slingor vävs ihop med statiska, abstrakta symboler som tycks gjutna i blod. Blodet verkar sippra upp ur själva väggen och koagulerar hastigt. Om rollpersonerna rör vid emblemet känner de en skarp, isande smärta blixtsnabbt skjuta genom handen och längs deras vener, rakt in i hjärtat, som skälver till spastiskt. Kvar i hjärttrakten dröjer sig en svag, molande värk som om smärtan spräckt ett revben och en nerv kommit i kläm. Rollpersonernas bröstvårtor blir mycket ömma och skavs snart sönder till en blodig klump av tyget i deras tröjor eller skjortor. Om de undersöker detta finner de att ett egendomligt märke tagit form på deras hud, just över hjärtat. Märket är en exakt kopia av en av de koagulerade blodsymbolerna på väggen. Kommer någon på idén att vidröra huden där symbolen bildats uppstår med ett våldsamt krasljud en spricka i väggen, genom vilken man kan ta sig in i Metropolis.

- Guds tio budord står nedrafsade på väggen, men någon har kommenterat dem med egendomliga, ockulta associationer. Allteftersom rollpersonerna läser dem, ett efter ett, rasar bitar av väggen samman och ger plats för en ny, främmande och skräckinjagande vy över Metropolis sargade mark.

- Mitt ibland ett antal färgstarka, sprakande grafittimålningar syns vid närmare kontroll en förbluffande detaljerad och exakt ritning över ett hus. Ritningen är utförd i någon sorts sepiabrun ton, men en punkt är markerad med rött: en taklucka i en garderob på översta våningen. Vad som finns ovan denna lucka framgår inte. Senare, vid lämpligt tillfälle, kan SL låta rollpersonerna upptäcka huset i fråga (halverat EGO–slag för att inse att det är samma hus och för att minnas den markerade luckan). Letar de upp luckan och öppnar den finner de att den leder upp ur ett kloakhål i en skitig liten gränd i Metropolis.

- På en i stort sett obesudlad vägg i en avsides, dunkelt upplyst gränd upptäcker rollpersonerna hur ett mystiskt budskap uppstår, mödosamt textat av en osynlig hand, bokstav för bokstav. Budskapet skrivs baklänges och spegelvänt och är därför tämligen svårtytt till en början, men snart kan rollpersonerna utläsa orden "SLÄPP UT MIG". Den sista bokstaven skrivs mycket långsamt och det sista strecket dras sakta ut, längre och längre, tills det når marken. Om rollpersonerna vidrör skriften, som är naivt och klumpigt textad, förvandlas väggen som i ett trollslag till en solkig, jättelik glasskiva. Orden är textade direkt på glaset, men på andra sidan. Bakom glaset tornar en enorm, avskyvärd stad upp sig: Metropolis. Rollpersonernas ögon följer det sista, utdragna strecket i den sista bokstaven och finner vid dess slut ett blodigt finger, en blodig hand och en blodig arm tillhörande en liten pojkes bräckliga, ihopsjunkna kropp. Pojkens ansikte är askgrått och livlöst och hans blick stirrar tomt upp mot en sotig, gultonad himmel. Så börjar den enorma glasskivan tippa över av rollpersonernas beröring och Metropolis ligger för deras fötter.

Offentliga platser & inrättningar

POLISSTATION:

Varje stad är befäst med en eller flera polisstationer; massiva, imposanta byggnader som utstrålar makt och återhållen styrka, vars blotta arkitektur kräver total lydnad och underkastelse. Du tror att polisen upprätthåller lag och ordning. Vems lag, med vilka medel och till vilket pris? Din aningslöshet, din totala makt– och hjälplöshet går upp för dig först när de fjättrar dig till väggen med rostiga, rakbladsvassa bojor, dränker dig i iskallt vatten och animerar din lekamen med 10 000 volt…

- De bilburna rollpersonerna stoppas av en läderklädd motorcykelpolis med spegelsolglasögon och ett lakoniskt leende på läpparna. Han förklarar med raspig stämma att de kört för fort, ber om körkort och instruerar dem att följa med till stationen för blodprov. Den presumtivt korta vistelsen på stationen förvandlas gradvis till en mardröm; de hånas, häcklas och häktas av obarmhärtiga och känslokallt skrattande skrivbordssnutar och förs mot den cell där de skall invänta sin dom. På väg mot cellen leds de genom kalla, kritvita och till synes oändliga korridorer som kantas av celler med bastanta ståldörrar och små, gallerförsedda fönster. Dörrarna tycks ha utsatts för en hel del; vissa är tillbucklade och repade och andra fläckade med levrat blod. När rollpersonerna passerar hör de upphetsade djuriska tjut från vissa celler och ljudliga dunsar från andra när deras invånare handlöst vräker sig mot dörrarna. I vissa gallerfönster skymtar hånfullt grimaserande missfoster och längre ned mot rollpersonernas destination sträcks förvridna och knotiga händer ut genom gallren i desperata försök att klösa livet ur dem. Rollpersonerna knuffas in i sin cell och upptäcker snart att cellen bara har tre väggar. I den fjärdes ställe öppnar sig ett svart, olycksbådande gap vars svalg utgörs av en tunnelöppning. Väktarna slår igen celldörren och ett frenetiskt rasslande hörs från låset när nyckeln vrids om. En kylig vind sveper upp från tunnelöppningen; en isande fläkt från den mest skoningslösa av städer; Metropolis.



Björnen sover

En av de mäktigaste under Stalins sista år som oinskränkt tyrann över Sovjetimperiet var en liktor kallad Beria. Beria ansvarade för väldets inre säkerhet.

Under Stalins allra sista år anstiftades en konspiration för att ta makten över sovjetväldet av en man vid namn Boris Tjukov. Tjukov var från början människa, men hade stegvis ökat sina krafter och därmed blivit allt mäktigare och allt mindre mänsklig. Han och hans anhängare hade skickligt spelat olika grupper av liktorer mot varandra. När Stalin låg för döden gjorde Tjukov ett fåfängt försök att nå makten. En grupp mäktiga liktorer stoppade kraftfullt människan Tjukovs ynkliga planer. Beria sände ut en sedvanlig, planmässig order "Kommendanten Kiev: avrätta 3500 Tjukovanhängare." Kvoten i ordern skulle fyllas oavsett hur många anhängare som hittades. Totalt avrättades 23 357 människor på Berias order, däribland Boris Tjukovs lekskolefröken. Beria lät stöpa ljus av konspiratörernas underhudsfett. Ett halvår senare satt Beria själv fängslad...

Ljusen Beria lät stöpa av Tjukovs kroppsfett fick märkliga egenskaper: de kastade sitt flackande sken på målade tavlor så att en annan verklighet framträdde än den avbildade. En betraktare ser plötsligt en azghoul som frossar på en nyligen dräpt människa istället för en räv i ett landskap målat i olja. Tavlorna visar bilder från Metropolis, Inferno eller Limbo. Kanske finns bilderna som

UNIVERSITET

Kunskap är farligt. På anrika universitet och ultramoderna forskningsinstitut arbetar våra knivskarpaste intellekt, men för vem och med vilka syften? Forskarna gäckas av missvisande kunskap som våra fångvaktare arrangerat för att hålla sanningen fördold. Sjuka experiment på levande människor initieras av mäktiga varelser från andra sidan. Genom fartblind spjutspetsforskning väcker vansinniga vetenskapsmän mörka makter som annars skulle ha slumrat vidare i eoner. Onda minnen från kunskap som nått för långt vandrar syfteslöst omkring i ekande stenkorridorer och fuktiga kulvertar.

- Rollpersonerna sitter tillsammans med ett femtiotal andra i en stor och pampig föreläsningssal där de lyssnar till en förvirrande forskare i matematik, som påstår sig ha upptäckt ekvationer som kan användas för att mäta tiden i andra riktningar än bara framåt eller bakåt. Den tanige lille mannen blir snart mycket exalterad och börjar mässa sina intrikata formler med hes röst över den alltmer oroliga åhörarskaran. Folk börjar skruva på sig och ser sig nervöst över axeln. Rollpersonerna känner en malande smärta i sina huvuden och tycker sig se saker röra sig i skuggorna längs de höga väggarna, där sedan länge döda professorer anklagande blickar ned från bistra oljeporträtt. Det blir mörkt i rummet, precis som om något stort skymde dagsljuset utanför de väldiga blyinfattade glasrutorna. Ett plågsamt gnisslande från väldiga maskiner dränker snart alla andra ljudkällor. Plötsligt exploderar huvudet på en ung student alldeles bredvid rollpersonerna, i en kaskad av blod, benbitar och hjärnsubstanser. Folk reser sig och börjar springa ut ur salen, men många av dem hinner knappt röra sig innan de möter samma fasansfulla öde och faller huvudlösa till golvet. Rollpersonerna klarar sig om de skyndar sig ut ur salen. Utanför salens dörrar finns dock inte längre något universitet, utan en till synes ändlös sal som upptas av ett gigantiskt urverk av kugghjul, stag och drivkedjor, vilket drivs av hundratals smutsiga och utmärglade människor som piskas blodiga av grymma Chronoiter. Den varma luften stinker av blod, svett och olja. De panikslagna studenterna rusar blint in i det bisarra maskineriet, där de fångas eller knuffas in under kugghjulen av de snabba chronoiterna. Rollpersonerna ser hur deras föreläsare försvinner uppför en smal stålstege, som leder upp i mörkret längs en vägg av tjocka rör och rostiga drivkedjor. Givetvis finns det inte längre någon föreläsningssal kvar bakom rollpersonerna – de är fast i Metropolis' urverk...

- Rollpersonerna befinner sig på ett universitet där de söker efter en viss Dr Schelling, vars stora kunskaper är av vikt för ett mer eller mindre allvarligt problem de stött på. Byggnaden är dock mycket stor och förvirrande, och av folk de frågar får de allt mer komplicerade beskrivningar till doktorns rum. Till slut finner de dock en dörr med Dr Schellings namn på, men en ilsken röd lampa bredvid dörren lyser upptaget. Radioskval på hög volym hörs inifrån rummet, och ingen verkar märka rollpersonernas eventuella knackningar eller påringningar. Om de står kvar och väntar ser rollpersonerna en rännil blod sippra ut från den smala springan under dörren. Dörren är låst, men låset är lätt att dyrka upp och själva dörren är tämligen lätt att forcera med våld. Innanför dörren är två groteska tekroner i full färd med att utplåna alla spår av Dr Schelling och hans alltför framgångsrika forskning. En frän stank av bensin slår emot rollpersonerna när de öppnar dörren. Det lilla kontoret är totalt nerblodat och utrivet: fullklottrade dokument, trasiga disketter och sönderrivna laboratoriekläder ligger utslängda på golvet i en röra som fläckats av blod och dränkts i bensin. En svårt torterad Dr Schelling sitter i kontorsstolen, där han har bundits med ståltråd som skär in i hans sargade kött. Tekronerna står böjda över den torterade mannen. När de märker inkräktarna blåser en av de halvmekaniska varelserna en eldsflamma mot det bensinindränkta golvet, och kontoret flammar på nolltid upp till ett brinnande inferno som tvingar rollpersonerna att backa ut ur rummet. I stället för att hamna i den trista kontorskorridoren backar rollpersonerna ut på taket till en hög byggnad, som sträcker sig upp från ett vidsträckt landskap av dundrande maskiner, sprakande kraftledningar, självlysande reaktorbassänger – allt draperat i gulaktiga ångor som spys ut av kilometerhöga skorstenar. Taket som rollpersonerna har hamnat på är täckt av bråte och trassliga kablar, vilka leder till de väldiga radarskärmar och höga master som står utplacerade lite varstans på taket. Inga spår finns längre av Dr Schellings kontor, däremot kan rollpersonerna höra hans desperata rop på hjälp. Om de följer ropen mot takets kant ser rollpersonerna de två tekronerna släpa Dr Schelling mot en skranglig brandtrappa, som snart visar sig vara enda vägen ner. Rollpersonerna har hamnat i Maskinstaden...

SJUKHUS

På sjukhusen utelämnar vi oss totalt åt människor vi inte vet någonting om. Ingen vet vilka mörka makter de tjänar. Är de ens mänskliga bakom sina leende masker? Deras droger gör oss passivt fogliga och genom sin auktoritet hindrar de oss från att frigöra oss från våra kroppars begränsningar. Obekväma individer försvinner för alltid när de väl blivit fastspända i blodfläckade sjukhussängar och i sjukhusens många

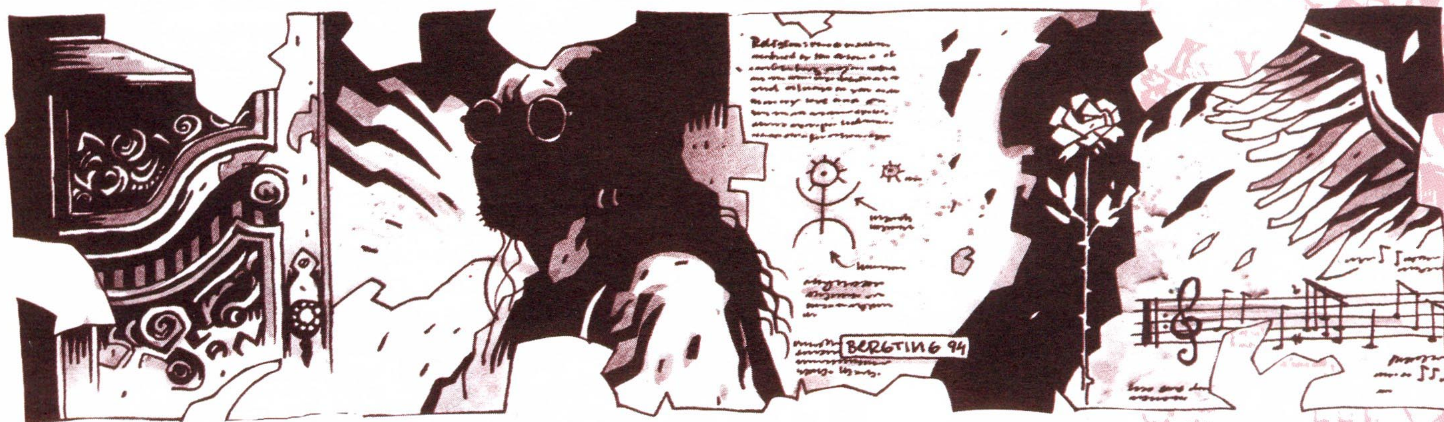


salar förses hungriga varelser med lättfångad föda…

• En eller flera skadade rollpersoner ligger inlagda på sjukhus. För en obestämd tid blir rollpersonernas tillvaro en snurrande värld av drogande mediciner, egendomliga apparater som blinkar och piper, stickande blodprover, trassliga droppslangar och jäktade sköterskor. Vid något tillfälle vaknar rollpersonerna av att en främmande sköterska med spetsigt ansikte och ovala glasögon kommer in i salen. Sköterskan låter blicken svepa över namnskyltarna vid sängarnas fotändor och fastnar med ett stelt ansiktsuttryck vid rollpersonernas namnskyltar. Hon går långsamt fram till en av rollpersonerna och ställer ned en liten väska av rostfritt stål på dennes nattduksbord. Från väskan plockar hon upp en enormt stor spruta, med en nål på säkert två decimeter. När rollpersonen försöker röra på sig märker han att han inte ens orkar lyfta huvudet från kudden. Den bistra sköterskan väser godnatt åt rollpersonen och pressar sen in sprutan genom hans tinning. Samma procedur utspelar sig för var och en av de sängliggande rollpersonerna. När den grova nålen pressas in i deras huvuden slungar ohyggliga smärtor dem bortom medvetandets gränser, och när de öppnar ögonen ligger de i en kall och oljig vattenpöl på en mörk bakgata i Metropolis. De är frusna och har fruktansvärt ont, och ute i skuggorna ser de hopkrupna skepnader röra sig närmare…

Tjukovljuset framkallar redan dolda i alla handgjorda målningar.

Ett tjogtal ljus finns på drift i östra Europa och i ockulta kretsar. Ljusen är olika kraftiga, en del är rena portaler till andra världar, en del visar endast förvridna, diffusa bilder från andra verkligheter, medan andra på sin höjd förvrider tavlans innebörd något. Ett ljus kostar omkring 1 000 - 3 500 dollar och säljs oftast av gamla östagenter; GRU, STASI, KGB, SECURITATE etc.



Föremål & artefakter

KAMEROR & KIKARE

Skönheten finns i betraktarens öga heter det. Men vad ser du genom kameralinsen? Vilken sorts intryck släpper slutaren igenom? Med fingret på avtryckaren och verklighetens sanna, syraanfrätta skepnad i sökaren frågar du dig om skönhet någonsin existerat överhuvudtaget…

• Vissa naturfolk är ovilliga att låta sig fotograferas, eftersom de tror att deras själar då upptas av den underliga lådan med det onda ögat. Deras farhågor är befogade. Somliga av de omåttligt dyra fotoautomater som hittas på tunnelbane– och järnvägsstationer tjänar nämligen frekvent som portaler till en annan och kusligare värld… Med ögonen bländade av automatblixtens sken och matarens energiska surrande i örat finner rollpersonerna kanske att världen utanför det solkiga draperiet ändrats radikalt – eller var det kameran som gjorde någonting med dem…?

• Med bilderna i framkallningsbad i fotolabbets blodröda sken upptäcker rollpersonerna att kameran tycks ha uppfattat saker annorlunda än de själva. Välvilliga ”omelett–leenden” har förbytts i svultna, demoniska hångrin; välbekanta stadsmiljöer avslöjar fientliga arkitektoniska drag och chockerande, bestialiska illdåd begås i bakgrunden på oskyldiga semesterbilder. När de förvirrade tar steget ut ur labbet sätter de ned foten i Metropolis förbannade jord och de kan inte längre skydda sig bakom kamerans förskonande lins.

• Rollpersonerna finner att kikarens okular förmedlar en långt mer brutal bild av storstaden än deras näthinnor; den sanna bilden av verklighetens Metropolis. Med kikaren som enda sanningsvittne och hjälp går de omkring i 50-UPP minuter innan deras hjärnor sakta “vant sig” vid den omtumlande bild deras ögon velat förmedla men inte mäktat.





Programmet "okänd" har oväntat avslutats, eftersom ett fel av typen 5 har inträffat, frigör tillförselkanalen.

OK



Programmet avslutat p.g.a. för lite substans, kontrollera tillförseln

OK

Dialogrutor från dataprogram.

URVERK

Tick-tock. Tick-tock. Tick-tock. Obönhörligt kämpar sig kugghjul och visare fram mot den ödesdigra tidpunkten då illusionen kommer att rämna och sanningen uppenbaras, ihärdigt påpiskad av ett nattsvart, kemiskt batterihjärta eller en ondskefull fjäder. Klockan klämtar för dig. Du kan inte vrida tillbaka tiden och när larmsignalen ringer kommer du att väckas till en värld höljd i svavelgul smog och blodröd smärta; en värld kallad Metropolis...

- En del stora urverk i kyrktorn, slottstorn och klocktorn gränsar mot Urverket i Metropolis och om spelarna befinner sig bland alla kuggar och pendlar vid rätt tidpunkt förvrids Illusionen och spelarna förflyttas till Urverket i Metropolis...

- Armbandsklockor kan även de ha ett bedrägligt oskyldigt utseende. Från Urverkets innersta sänds små parasitvarelser, Chronosymbioter, ut för att kontrollera och inseminera sina bärare med en vätska som korrigerar tidsuppfattningen när bäraren har upplevt något som påverkat hans mentala balans – allt för att förhindra uppvaknande.

DATORPROGRAM

Moderkortets kretsar surrar av återhållen smärta. Hårddisken roterar pliktskyldigt, men för varje varv förvandlas allt fler ettor och nollor till dödliga nervimpulser som gnistrar av hånfullhet inför sin skapares, människans, överflödighet. Genom bildskärmsporten slungas visioner av ond, bråd död och tangentbordet gör sig redo att visa sin sanna skepnad och sluka dina fingrar; bli ett med dina bräckliga händer. Bakom bildskärmens skenbild laddas den sanna, icke–virtuella verkligheten upp för att bombardera ditt ansikte med frätande syner. Du är i datorns våld och den släpper inte längre ifrån sig några snälla "kvackljud" när du gör fel...



Personer & episoder

ROBERT KULINSKI

är ägaren till Neo Laser AB, den egendomliga firma som på epileptiskt färgsatta tunnelbaneskyltar frågar oss om vi lider av otillräcklig impulskonduktivitet i motoriska nervsystemet, överflödig autonom energiåtgång eller störningar i vår dendritiska synapsutväxling. Neo Laser AB erbjuder hjälp för dessa åkommor och påstår att lösningen är synkrotroniska, elektrokaustiska eller kvantkemiska laseringrepp, vad nu det kan betyda.

Bob Kulinski är ett rubbat geni, som efter flera vistelser i Maskinstaden kommit tillbaka med ett antal häpnadsväckande uppfinningar på laser-området. Kulinski har ingått en pakt med en kader tekroner där han förbundit sig att skicka dem människor till deras ständigt pågående experiment - mot att erhålla fler intressanta manicker...

LASZLO HORVATH, PARAPSYKOLOG

Med jämna mellanrum kan SL låta rollpersonerna

snubbla över en liten, högst egendomlig annons i någon kvällstidning: "Är Du en sökare? Känner Du Dig ur fas med din omgivning? Vägrar Du fjättras av Dina fysiska begränsningar och acceptera Ditt ödes absurditet? Dr L. F. Horvath, leg. parapsykolog med examen från bl a Makromentalinstitutet i Schweiz, hjälper Dig se tillvarons sanna natur. Astralseanser 1 100 Kr/tim. Makromentalterapi från 350 Kr/tim. Kurser och föreläsningar enligt offert." Kittla rollpersonernas nyfikenhet med denna annons lite sporadiskt och skenbart utan anledning. När de till slut bestämmer sig för att svara på annonsen kan du presentera dem för Laszlo Filemon Horvath, en spritt språngande galen, ungersk parapsykolog med vagt definierad kroppsform, svettig överläpp, rakad hjässa och saligt stirrande ögon bakom runda, hornbågade glasögon. Horvath är förvisso galen, men hans metod fungerar. Medelst astralkroppsguidning visar han rollpersonerna vägen till Metropolis; han intar mentalt deras kroppar och visar dem handgripligen. Problemet är bara att han lämnar dem omedelbart efter inträdet och försvinner sedan med pengarna.

TAVELFÖRSÄLJARNA

En märklig, urgammal sekt med rötterna i medeltidens Rumänien utför i Binahs tjänst en helig mission och förpassar alltför självständiga och fritänkande individer till andra sidan. Offret förs genom en ful tavla (vanligtvis föreställande slöa kråkor i grådaskigt landskap) till Metropolis då försäljaren yttrat en guttural besvärjelse; "Tenah dabulam ikoth Binah" (vilket kan missuppfattas som "Dena tavla micket fina", en avväpnande fras som skingrar många skeptikers misstänksamhet). I Metropolis fjättras offren i en grotesk avbild av tavlans modfällda landskap, där de snart hemsöks av Binahs vansinniga tjänare.

VIDEODROME

Kuan Yin är en kinesisk filmproducent som arbetar för Takeo Oshima, en av Tiphareth–sändebudet Nakamuras hantlangare. Yin producerar snuffilm i en by i norra Vietnam, filmer som distribueras över världen av den London–baserade mediamogulen Rex Tenebray III. Filmerna Tenebray sprider över värl-

Annons ur kvällstidning.

STOP

ÄR DU EN SÖKARE?

Känner Du Dig ur fas med din omgivning? Vägrar Du fjättras av Dina fysiska begränsningar och acceptera Ditt ödes absurditet? Dr L. F. Horvath, leg. parapsykolog med examen från bl a Makromentalinstitutet i Schweiz, hjälper Dig se tillvarons sanna natur. Astralseanser 1 100 Kr/tim. Makromentalterapi från 350 Kr/tim. Kurser och föreläsningar enligt offert.

L.F. HORVATH
TEL. 08-33 20 66

N EO LASER HB

ROBERT KULINSKI
Teknofysiolog

08-702 03 50
Lindhagensgatan 97
112 43 Stockholm

Visitkort

Annons ur veckotidning:



Psoriasis? Oönskad hårväxt? Är Ni missnöjd med Er autonoma energiåtgång? Känner ni av otillräcklig impulskonduktivitet i motoriska nervsystemet eller har ni störningar i Er dendritiska synapsutväxling? Kanske drabbas Ni då och då av azghouler? Polyper ? Analflikar? Känner Ni behov av att optimera Er prestationsförmåga?

Neo Laser AB har lösningen! Vår klinik är utrustad med de allra senaste tekniska landvinningarna som möjliggör avancerade men garanterat smärtfria synkrotroniska, elektrokaustiska och kvantkemiska laseringrepp som kommer att göra Er till en bättre människa redan idag!.

Varför plågas längre, när förlösningen finns inom ett telefonsamtals avstånd?
RING 08-702 03 50 TILL NEO LASER HB OCH BESTÄLL ETT BÄTTRE LIV NU!

NEO LASER HB Lindhagensgatan 97, 112 43 Stockholm





Om astralkroppars rudimentära astronomi och aurors sexuella potential

AV
MISJA PTERZHEN
DR PARAPSYCHOLOGY

I Paris ´63 hade jag en rendezvous med en mycket hårig dvärg i ett skitigt hotellrum med otvättade lakan. Ett långvarigt heroininjicerande hade förlänat dvärgen en mycket attraktiv gulvit aura. Under denna gyllene helg, som tyvärr kostade dvärgen livet, lärde jag mig grunderna i hur man kan kontrollera astralkroppars rörelser mellan olika verkligheter och vilka utmärkta kartor våra dunklaste drifter utgör. Attraktionen mellan auror förutsätter drifternas underkastelse för intellektet enligt de Sades principer. En enkel varseblivningsstyrning,, eller vad som populärt kallas astralkroppsguidning, är en tämligen enkel operation bara mottagaren är villig och försedd med ett öppet, tåligt sinnelag.

Efter min flykt till Tanger sökte jag nya vägar att dyrka upp aurornas lustfyllda gåtor och att finna anledningen till dvärgens död, vilken kostat mig åtskilliga år i exil.



Utdrag ur "Om astralkroppars rudimentära astronomi och aurors sexuella potential" av dr Misja Pterzhen, parapsykolog.

den via olagliga sändare är noggrannt komponerade och tjänar ett diaboliskt syfte.

Under Vietnam-kriget gjorde nordvietnameserna genexperiment på människor, som syftade till att framställa en elitras av perfekta soldater. Då amerikanerna bombade försökslägren skingrades forskarna; somliga dog, andra försvann spårlöst. En del av deras försökspersoner överlevde och förökade sig, så att det nu finns en andra generation muterade stridsmaskiner - och Tiphareth vill finna dem. Hon har via sina tjänare lagt beslag på mycket av forskningsresultaten från 1973 och hoppas kunna "aktivera" de ofrivilliga soldaterna som nu ovetande vandrar runt på jorden. Aktiveringen är möjlig via media; rätt impuls ger önskad reaktion. Alla dessa "muterade" soldaters kunskap i konsten att döda, förstöra och överleva ligger inbakad i deras gener och de väntar bara på att "väckas". Tiphareth hoppas nå ut till dessa med sina filmer; hon hoppas starta en våg av uppvaknanden som raserar Illusionen. Filmerna väcker och aktiverar en del av de "sovande soldaterna" som löper amok i shoppingcentra osv, men de påverkar också andra. Folk blir aggressiva i allmänhet och även om effekterna inte syns direkt så behövs bara rätt omständigheter för att den som en gång utsatts för "Street Soldier II", "Son of Sado", eller "Chainsaw Vengeance" skall se igenom Illusionen och förflyttas till Tiphareths palats i Metropolis.

DUST DEVIL

Under 70-talet, innan hans mentala balans sköts i sank, var denne psykotiske massmördare kapten i Sydafrikanska inrikesministeriets särskilda polisstyrka, där han ledde en skoningslös och vida ökänd dödspatrull kallad Breukel's Blood Brothers. Det var händelser under hans sista uppdrag långt inne i Namibias värmedallrande öken som kom hans mentala bägare att rinna över. Nu är han en ickemänsklig, i det närmaste odödlig demon med förmåga att färdas mellan Elysium och Metropolis. Han tillbringar sin tid med sadistiska lekar och utstuderat grymma mord och nöjer sig oftast med att omsorgsfullt stycka eller flå sina offer på platsen, men för gärna med sig särskilt intressanta offer till Metropolis för en tids katt-och-råtta-lek. Förflyttningen till och från vår värld måste dock ske under exceptionella värmeförhållanden, på platser där luften dallrar av värme. DD försvinner och uppenbarar sig gradvis, "tonar" in och ut ur vår värld. Huvuddelen av hans tillslag i vår värld tar av förklarliga skäl plats på det södra halvklotet, och har gett upphov till en mängd rapporter om brutala, omänskliga övergrepp av (som man tror) UNITA, Sendero Luminoso, Colombianska knarkfurstars privatarméer etc.

TODD

Rollpersonerna har kommit att få hand om en autistisk pojke runt ~~6~~–7 år. Pojken heter Todd och de har hittat honom ensam och gråtande under ett scenarios gång; de kan ha funnit honom i någon kults lokaler eller som fånge till en kult. Todds far släpades från sin omfattande hemmaverkstad till Maskinstaden av tekroner, då hans expeditioner till Maskinstaden blivit för störande för maskinernas funktion. Detta bevittnades av Todd och hans mor. Hon blev mycket skakad av upplevelsen och Todd fick insikter som ingen annan 4–åring. Modern blev oförmögen att ge Todd ömhet och omvårdnad och Todd slöt sig för omvärlden. Ett halvår senare byggde Todd om sig



själv till ett slags prototekron med hjälp av faderns verkstad och hushållsmaskiner. Därefter dräpte han sin valiumdrogade mor. Todd återtog sin barnidentitet innan polisen kom... Nu driver han runt och söker efter en ny mor eller far som kan ge honom den kärlek och uppmärksamhet han så intensivt behöver. Todds maskinjag har dräpt 11 ensamstående kvinnor. Todd utgör en levande port till Maskinstaden då han känner sig det allra minsta försmådd. Hans förmåga som levande portal attraherar allehanda ockulta kulter. En av dessa har lyckats fånga honom när RP hittar Todd. SL får se till att spelarna inte lyckas lämna honom på närmaste polisstation utan tvingas ta hem honom. Detta kan göras genom att SL antyder att liktorer tar emot anmälan och att de uppträder oroande eller besynnerligt. Hos RP är Todd helt lugn och tyst, men svarar inte på tilltal. När RP sedan lämnar Todd ensam bygger han om sig på nytt och riggar om alla tekniska attiraljer på platsen enligt förunderliga mönster som konstituerar en portal till Maskinstaden. När RP återvänder till Todd möts de av hans maskinjag. Todd är mycket hatisk, arbetar upp ett raseri och talar med vocoderröst:"Hora, du svek mig", "kräk", "kött", "gnfk" etc. Därefter går han lös på RP med elborren och RP förflyttas till Maskinstaden. För att stoppa Todd krävs en allvarlig skada, då försvinner maskinjaget och barnet infinner sig gråtande och insnärjt i maskiner. En dödlig skada på maskinjaget skadar barnet allvarligt. RP vet naturligtvis inte att maskinjaget och Todd är samme person när de möter maskinjaget utan de ser bara ett elektriskt monster. När maskinjaget reducerats till barnjaget förflyttas RP åter till Elysium, men portalen till Maskinstaden är öppen tills Todd lösgjorts och RP kan oavsiktligen dra med sig varelser från Maskinstaden in i Elysium.

DISHARMONY OF THE SPHERES

är ett skramligt undergroundband från London, med tre relativt framgångsrika CD-skivor bakom sig. Trots att de inte spelas så värst ofta på MTV och de stora radiostationerna har deras dekadenta image, dystra harmonier och nonchalanta texter gett dem en trogen skara fans i Europa, främst bestående av skoltrötta tonåringar och cafésittande studenter.

Gruppen karismatiske sångare, Chris Wolverine,

Omslaget till hyrvideokassetten "Hämnden från Helvetet":

De styckmördade Greggs föräldrar, planterade bevis i hans lägenhet och tipsade myndigheterna. När Gregg kom hem satt polisen i vardagsrummet medan föräldrarna låg halvätna i kylskåpet...

HÄMNDEN FRÅN HELVETET™

Efter femton plågsamma år i händerna på sadistiska vårdare får Gregg äntligen lämna den slutna rättspsykiatriska anstalten – i en liksäck. Men knappt har han kommit i jorden förrän psykvårdarna, föräldrarnas mördare och deras familjer hittas – bit för bit...

"...autentiska dödsscener ger mersmak..." – Andrew Crispo
"Scenen med de tre pojkarna är sublim..." – John Wayne Gacy
"En delikatess!" – Joachim Kroll



är egentligen en av Gamaliels razider, som genom sin musik sprider dödsängelns nedbrytande inflytande bland Europas ungdomar. Söndertrasande dödsdroger och sexuellt ultravåld kantar gruppens turnéer, och deras slitna turnébuss är en permanent portal till den ständigt pågående Banketten i Gamaliels Stålhjärta. Groupies, autografjägare och andra ungdomar som söker sig eller tvingas till bussen försvinner in i denna infekterade del av Metropolis, där förvridna varelser festar och förlustar sig på deras kroppar. Ett fåtal av ungdomarna tillåts leva vidare, för att sprida Gamaliels snärjande droger och perversa läror bland sina vänner och familjer.

RIOT BOYS

är ett namn som sprider skräck i slummen i många amerikanska och västeuropeiska storstäder. 1959 var Riot Boys ett vanligt bilburet ungdomsgäng i den sömniga mellanamerikanska staden Culton Creek, som genom att lyssna på rockmusik, vägra klippa luggen och upprätthålla en allmänt rebellisk attityd väckte oro hos stadens vuxna medborgare. Förfasad över det moraliska förfallet slöt stadens präst en pakt med en demon, som lurade ungdomarna till sin krypta i Den Döda Staden. Men istället för att följa pakten och mörda ungdomarna förvred demoner Riot Boys' medlemmar till hennes tjänare. Demonen har stora intressen i de stora städernas bottenskikt, där hon uppmuntrar och beskyddar prostitution, narkotikaförsäljning och våldsbrott. Riot Boys fungerar som hennes förlängda arm, genom att t ex initiera gängkrig, sälja narkotika och skjutvapen till skolbarn och tvinga samhällets utblottade till desperata åtgärder som prostitution eller rån. Vid ett hastigt ögonkast kan man än idag ta dem för ett vanligt ungdomsgäng i korta skinnjackor och våta frisyrer, men deras t-shirts är fläckiga av blod, de stinker av lik och billigt rakvatten och bakom deras mörka solglasögon har deras ögon ruttnat bort för länge sedan. Via storstädernas kyrkogårdar färdas Riot Boys fritt mellan olika platser i Elysium och sin drottnings krypta i Den Döda Staden.

Nedan: Utdrag ur Codex Azghoulii



...jare... vid ett av medhjälparens blod fläckat hjul var= ...
B... vid medhjälparen ristar den heliga symbolen på besvärjarens kropp. För var del av besvärjarens kropp som genom ristande omskapas mässar besvärjaren sex gånger "Azghoul Hominum Servus". När besvärjarens kött så fullständigt omskapats place= rar medhjälparen under fortsatt mässande tre kärl under besvär= jaren för uppsamlande av dennes blod. Besvärjaren framsäger därefter sju gånger den sökte azghoulens namn, som efter att ha druckit ur de tre kärlen för evigt bundits till besvärjaren.

STEGOR

EUGAEL

E...tt objekt som rätteligen hör hemma i Staden äger stor kraft som i den kunniges händer kan användas till att binda en förrymd slav. Efter att under tre dagars fasta ha förberett sig omskapar besvär= jaren sitt kött under mässande av invokationen "Corpus Metropolii, sator Azghoulii". När besvärjaren rekonfigurerats till helig symbol införes objektet i den välsignade ... en som där...

Metoder

All kontakt med Metropolis behöver inte vara slumpmässig. Du kan låta dina spelare komma över föremål eller möta varelser med vars hjälp de själva kan skapa revor i illusionen som för dem till Metropolis. Var bara försiktig så att spelarna inte får en känsla av att de kan kontrollera Metropolis efter behag; ingen metod är idiotsäker...

KONTAKTA AZGHOUL

Med hjälp av noggrann research och en hel del tur kan rollpersonerna lyckas komma över svårtydbara pergament och böcker som relaterar till gamla ceremonier och ritualer ämnade att mana fasansfulla azghouler att träda in i Elysium, samt visa vägen för sinnessvaga människor som söker ett sätt att nå Metropolis. Om SL så önskar

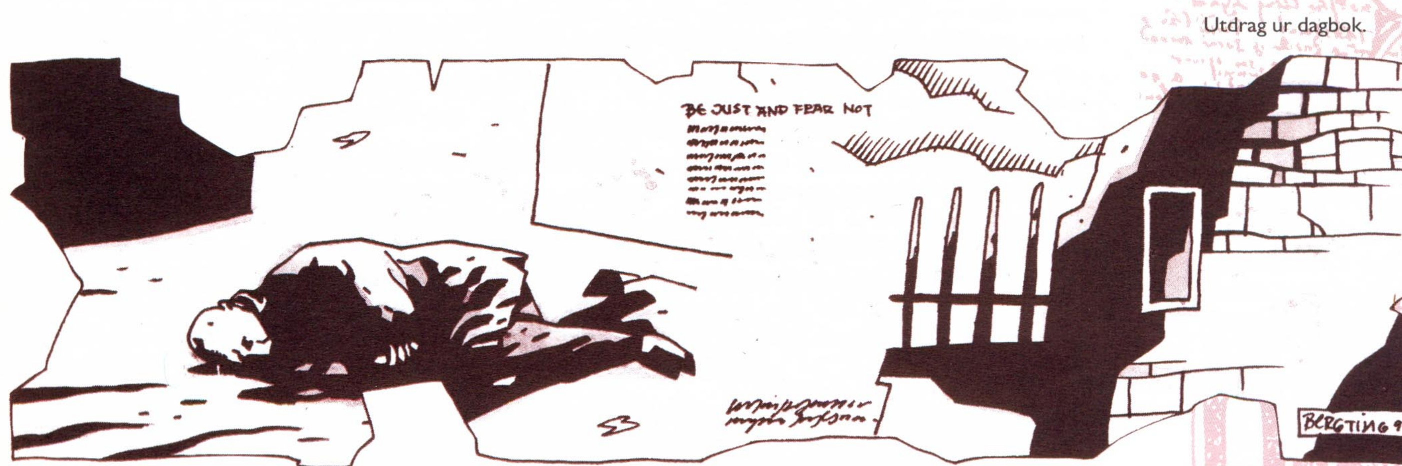
kan dessa ceremonier ännu ha önskad effekt. Skrifterna nämner att man för att kunna kalla på och kontrollera en azghoul dock måste känna dess namn och dessa namn är sedan länge glömda av mänskligheten. Ge gärna rollpersonerna lite lösa ledtrådar under kampanjens gång så att de åtminstone har en liten chans att lyckas om behovet skulle uppstå, men var inte för vänlig - uttalar de namnet fel blir de visserligen indragna i Metropolis av azghoulen, men dess syften är långt ifrån ädla och den är inte ensam i Metropolis om att törsta efter blod …

KROPPSFÖRÄNDRINGAR

Uråldriga, egendomliga och halvt obegripliga skriftliga verk från flera olika kulturer omnämner absurda, med största sannolikhet groteskt plågsamma ritualer avsedda att hjälpa en individ över till "andra sidan". Det är med andra ord möjligt att förvandla sig själv till en"vandrande reva" genom att späka, stympa eller stigmatisera kroppen med särskilda verktyg enligt vissa mönster. Här bör SL dock vara än mer försiktig än annars, och kanske inskränka denna metod till att bara förflytta rollpersonerna till Metropolis en enda gång. En gravt kroppsförändrad rollperson är ju inte värst spelbar, och detta är egentligen bara något för riktigt desperata spelare…

smärta. Jag har under mitt korta liv känt så mycket smärta att de korta
ögonblicken mellan attackerna till slut blivit en större plåga. Trots att det känns
som om huvudet ska sprängas, trots att jag en gång vrålande krossade varenda
ben i foten i ett desperat försök att avleda smärtan är denna att föredra
framför icke-smärtan. Det har gått tre smärtfria dagar nu, och jag håller på
att bli galen. Jag längtar efter att känna hur synapserna exploderar, darrar av
lust efter den glödande sensationen, konvulsionerna – ja, till och med den ofri-
villiga tömningen av tarmen. Nervernas molande tystnad hånar mig, det
smärtlindrande droppet driver mig till vansinne. Långsamt, nästan kärleksfullt,
drar jag rakbladet över vänster handrygg. Blod, en lätt stickande känsla. Svag,
otillfredsställande – jag vill ha mer, begäret har vaknat. Blodet stöter fram ur
ett djupt snitt i höger underarm. [illegible] varm tröst, men långt ifrån det jag
söker. Jag stöter febrilt ned gaffeln i låren, snabbt, snabbt – tio gånger i vart
ben. Märkligt. Jag lyckas skapa samma mönster i blod på båda benen – som ett
kryss med en lodrät stapel – men det är ovidkommande. Jag hungrar efter
mer, och sågar upp ett ångande hål i min buk med bestickkniven. Det går lång-
samt. Jag förbannar kniven, slinter i blodet, ansträngningen får mig att svet-
tas – och mina av smärtsam vällust darrande fingrar gräver sig in i värmen.
Jag finner vad jag söker. Genom min vänstras fladdrande ljusförnimmelser skym-
tar jag de märkliga varelserna, min smärtas apostlar, i sitt mörka stadsland-
skap under den dystra [illegible] himlen. På avstånd hör jag gälla röster, men
[illegible] med [illegible] att göra. Äntligen…

Utdrag ur dagbok.



Permanenta portaler

Öppningar in i Metropolis uppstår bara tillfälligt, som ett resultat av att illusionens väv temporärt försvagas. Det finns enstaka områden där gränsen mellan Metropolis och Elysium är så bräcklig att revor uppstår mer eller mindre konstant, men ändå är dessa revor så opålitliga och oförutsägbara; deras intensitet, omfång och destination så slumpmässig att man varken kan eller bör betrakta dem som en given naturlag.

Däremot kan SL i sin kampanj med fördel utsätta rollpersonerna för allehanda ljusskygga grupper – kulter såväl som liktorstyrda organisationer – som med hjälp av kraftfulla besvärjelser eller mäktiga artefakter strävar efter att öppna permanenta portaler till Metropolis. Kanske kan han rentav tillåta dessa mörkermänniskor att uppnå sitt mål under något äventyr, men en varning är på sin plats: Rollpersonerna bör aldrig tillåtas att komma och gå efter behag. Ett alltför lättillgängligt Metropolis skulle vattna ur spänningen och mystiken som omger ur-staden.

GELOCHELI

BABYLONIERNA LÅG NÄTTERNA IGENOM OCH STIRRADE UPP I DE ALLTID STJÄRNKLARA SKYARNA ÖVER SITT TORRA LAND ⊙ DE BLEV BESATTA AV HIMLAKROPPARNAS INVERKAN PÅ MÄNNISKORNA ⊙ SJÄLV HAR JAG TILLBRINGAT EN MYCKET LÅNG TID I UNDERJORDEN ⊙ ALLA TUNNLAR OCH MÄRKLIGA LABYRINTER BILDAR EN MÄKTIG VÄV OCH DEN VÄVEN HAR BESATT MIG ⊙ DET FINNS DÖRRAR SOM ALDRIG BÖR ÖPPNAS OCH SÅR SOM ALDRIG LÄKER. MASKINENS GÅNG ÄR GÅTFULL OCH OBERÄKNELIG. JAG ÄGER KUNSKAPER SOM INGEN ANNAN DÖDLIG ⊙

Text i CD-häftet till gruppen the Subhuman channels debutalster "Mescaline dreams".

Gelocheli

Londons enorma möjligheter lockar dagligen till sig hundratals förhopningsfulla unga människor från hela världen. Många av dem saknar bostad, jobb och pengar. De får sova på gatan som tusentals andra. Många kommer senare att etablera ett normalt liv med bostad, jobb och familj. Ett litet fåtal lyckas med att förverkliga sina drömmar. En ännu mindre grupp blir borderliners.

Tunnelbanan är en myllrande väv av tunnelbanelinjer och enorma, kaotiskt organiserade, smogsmutsiga stationer. Detta system är sammanlänkat med det kalla krigets fuktiga atomskyddsrum och än äldre tegelvalv och håligheter från blitzens dagar, då 60.000 Londonbor brann upp i sina hem eller på vägen till puben. De allra äldsta tunnlarna har tvinnats samman med gamla källarvalv, antika romerska ruiner och mörka uråldriga prång av okänt ursprung. Tunnelväven leder bort från Elysium till andra världar. I tunnlarnas dunkel lever enbart borderliners och Gelochelis. Inga

GELOCHELIS PORTAL

Gelocheli, Londons mytiske, självutnämnde underjords-Messias, äger en permanent portal till Metropolis och spelarna kan söka upp honom, genom att fråga sig fram bland uteliggare och borderliners. Till slut finner de en Gelochelianhängare som pekar på den tunnel de skall följa. Gelocheli själv är mycket melodramatisk och nyckfull av sig. Han står alltid i skuggan, klädd i färgglada trasor och hans långa hår och skägg bär tydliga drag av ett messiaskomplex. Han njuter uppenbart av sin mytiska glans och tar sig själv på stort allvar. Skämtar rollpersonerna med honom eller om de stöter sig med honom försöker han genast att döda dem med sina Gelochelis. Om rollpersonerna underdånigt ber om hjälp för han dem med förbundna ögon till portalen.

Portalen är ett rum som har bautastenar staplade runt väggarna och är upplyst av flackande facklor. I taket finns ett antal mystiska runor av ockult natur.

Innan rollpersonerna får passera portalen kräver Gelocheli ett tribut: priset är att ett sår tillfogas kroppen med en måttligt ren kniv (se tabell).

Portalen kan styras med Den Mörka Konsten (se Kultreglerna). Om spelarna har med sig en allierad med denna förmåga kan spelledarfiguren försöka styra portalen till rätt destination inom Metropolis. Detta sker såsom färdigheter används enligt reglerna, men om Spelledaren så önskar kan ha slå slaget dolt och därefter modifiera resultatet hur han vill. Om rollpersonerna inte har hjälp styr Gelocheli portalen godtyckligt och helt enligt spelledarens önskemål.

IT20	Resultat
1	Såret läker normalt.
2-5	Såret läker. Ett är bildas. Det ser ut som om en 5 - 6 cm lång insekt finns under huden.
6-9	Såret läker aldrig. Det förblir öppet och varigt hela rollfigurens liv. Det blöder inte mer än i början.
10-15	Som ovan. Ger +1 på alla fysiska aktiviteter.
16-18	Som ovan. Ger +2 på alla fysiska aktiviteter.
19	Såret muterar. En andra mun växer fram i såret. Om inget görs bildas tänder. Luft och matstrupe växer sen fram. Om inget gjorts då börjar munnen tala och rollpersonen har +10 på alla slag när han försöker motstå att bli besatt. Munnen kan tas bort kirurgiskt. Hela förloppet brukar ta ca 6 - 8 veckor.
20	Gelocheli dräper rollpersonen med kniven. Inga slag slås.
Om rollpersonen använder portalen flera gånger har han +3 varje extra gång. Detta räknas kumulativt. Ett exempel: andra försöket ger +3 på IT20. Ett tredje skulle ge 3+3 alltså +6 och så vidare...	

DEFA

De gamla filmstudiorna utanför Berlin som förr kallades UFA är nu skådeplats för illusionens sönderfall. Numer kallas det DEFA och har blivit uppköpt av ett antal fransmän som så snart de köpt stället lade ner det. Inga filmer produceras längre men på området finns fortfarande världens största rekvisitaförråd. Minnen från de tyska storfilmerna som "Metropolis" eller "Der Blaue Engel" blandas innanför de korrugerade plåtväggarna. Marlene Dietrichs peruker och Fritz Langs scenografi. Den gamle Joseph Boltenstein sitter på sitt minimala kontor översållat med prylar och där har han suttit så länge någon kan minnas. Runt den gamle mannen vilar ett bedrägligt lugn. Inne i förrådet mellan de skyhöga hyllorna har saker börjat hända. Spräckta handfat, rostiga kroksablar, medeltida banér, serviser i förgyllt mässing, gummiknivar, uniformer, glasögon, cigarettpaket, telefoner, uppstoppade fåglar, dammiga skivspelare och monstermasker vars grinande munnar förseglats med spindelväv. Oändliga mängder med saker, leder en besökare längre och längre in i labyrinten av hyllor och gradvis övergår den tysta inomhusmiljön till "bazaarens" hektiska larm. Boltenstein är en heller. Han lurar gärna besökare att stanna och titta mera för att sedan leda dem vilse och in i Metropolis där han byter bort dem som slavar eller föda på den stora marknadsplatsen. (se Den Levande Staden)





INTERNATIONELLA
INSTITUTET FÖR
POLISIÄR SAMVER
Socialenheten

GÖSTA!
Ett litet sammandrag.
Ring mig.
V.

STATISTISK ANAL...
FÖRSVINNANDEN I LONDONS TUNNEL...

Mängden försvinnande i storlondons tunnelbanesystem samvarierar statistiskt med påtagliga förändringar i gruppen c4 (de mest utsatta uteliggarna.) se bilaga 4

Blandmissbrukare och långtidarbetslösa uteliggare minskar drastiskt med 10-15% utan förklarliga skäl. Dr Websters rapport om fallet "Ursus" ger nya ledtrådar och antyder i en passus om tunnelsystemet att vissa sträckningar bebos av mestadels mycket gravt störda missbrukarfall. Även för dessa tycks Ursus haft en central del i deras beslut, jag citerar: " Patienten visar ingen egen vilja. Upprepar katatoniskt "gelocheli" vid varje kontaktförsök. Inte ens den kraftigaste medicinering(...) Hjärnans funktioner reducerade till vissa delar av reptilhjärnan(...) Inre röster som ger order och föranleder extrem aktivitet(...)"

Namnet Gelocheli nämns med respekt av alla uteliggare och tycks understryka Websters slutsats om den egna viljans slutliga död. Rykten som cirkulerar bland kända narkomaner bekräftar intervjuuppgifter från Lewisham där rockmusiker påtagligt skakat berättar om människooffer i mörka tunnlar(...)

mänskliga uteliggare vågar sig någonsin hit.

Gelochelis är borderliners som de beskrivs i Kultreglerna med ett undantag: de har ett kollektivt medvetande som styrs helt av Gelocheli. Deras drifter är starkt reducerade även jämfört med borderliners; de saknar självbevarelsedrift och förmågan att lära av misstag. Deras antal uppgår till mellan 50 och 150 stycken. De kan utföra mycket enkla order som till exempel att hämta något, att attackera någon eller att vakta en tunnel. Trots sitt kollektiva medvetande agerar de bara som en flock på direkta order från Gelocheli. De utgör Gelochelis ögon och öron i underjorden.

Gelocheli är en mytisk gestalt i London. Hans namn dyker ibland upp i obskyra popbands drogromantiska texter som en symbol för det okända eller som en mystisk budbärare. Namnet tänder en fasans eld i ögonen på de mest neddekade a-lagarna och narkomanerna. Polisens officiella version är att det bara rör sig om en bisarr myt, men det finns ihärdiga rykten om ett hemligt PM. Ett PM som talar om att en rad av underliga försvinnanden av vanliga människor och mängder med försvunna uteliggare bildar ett tydligt, skrämmande mönster.

TV: Utdrag ur hemligstämplat pm av en polisaspirant vid Londonpolisen, Mark Fullerston: "Statistisk analys över försvinnanden i Londons tunnelbana".

KAPITEL 3

VANSINNETS STRUKTUR



Harry trodde att han irrat i de gröna tunnlarna i flera dygn, men han var långt ifrån säker. IR-glasögonen tillät honom att se hjälpligt i de ingrodda tunnlarnas eviga mörker. Allt skimrade i gröna, oklara och drömlika nyanser. De välvda, kloakliknande väggarnas rika mängd av motbjudande växtligheter och stinkande organiska rester skapade en tät, motbjudande doftväv. Lågskor och kostym var inte riktigt lämplig klädsel, insåg han efter ett par dygns planlöst irrande. Hans såriga fötter var indränkta i obehagliga, kladdiga vätskor. Det var omöjligt att upptäcka eventuella fiender om de tryckte tätt intill väggarna.

Geigermätaren på hans höft började knattra frenetiskt. Rörelse! Något lösgjorde sig ur väggarnas gröna ludd och Harry sköt. Han kunde inte urskilja kroppsdelar utan uppfattade bara vanställda, svullna utskott som sökte sig mot honom. Avfyrningarna och de omänskliga tjuten från genetiderna fick tunneln att vibrera. Varelserna försökte febrilt snärja honom med sina cancerogena utväxter. Berettans hålspetskulor slet stora sjok ur deras vedervärdiga kroppar. Efter en kort strid var de reducerade till stinkande , varma köttklumpar. Det hade kostat honom hans sista kulor. Han skrapade omsorgsfullt bort genetidernas radioaktiva utsöndringar från sin slitna kostym. Skulle detta aldrig ta slut, frågade han sig förtvivlat.

Harry vacklade framåt med det tomma vapnet i handen. En grön blixt bländade honom när dagsljuset slog in i IR-glasögonen. Han sköt upp dem i pannan och blickade oroligt vidare från den oväntade tunnelmynningen. Han hade trott sig vara flera hundra meter under markytan. Staden hade gäckat honom. Framför honom låg en slätt med rykande, meterhöga ruiner. Landskapet doftade fränt av napalm och bränt kött.

Hans sökande efter Rebecca hade hamnat i bakgrunden. Allt som gällde var att överleva. En timme till, en minut till, en sekund till... Han saknade hopp och han saknade ammunition. Mest ammunition. Resterna efter genetiderna han just slaktat gjorde honom inte bättre till mods. Han fruktade att flera skulle dyka upp snart och göra slut på honom.

Harry hade fimpat kokainet för något år sedan, men nu var han glad över att han bar lite på sig. Att springa över öppna fält i Metropolis lockade honom inte. Att stanna kvar betydde döden eller någonting än värre. En bastant bunker ett femtiotal meter bort såg relativt intakt ut. Den skulle få bli hans skydd den närmaste timmen. Han sög upp en sträng av det vita pulvret i näsan. Artificiellt självförtroende. Under rushen över resterna från den raserad bebyggelse trodde han att kroppen skulle sprängas.

Till sin förvåning var han nu högt uppe under taket i en skränande, fuktig industrihall. Kemiska ångor stack honom i näsan. En ställejdare ledde mot hallens golv, som inte gick att urskilja klart. Han fällde ner IR-glasögonen och de hotfulla maskinerna trädde fram i olika ljusgröna nyanser. Som att dyka under frusna isar, tänkte han. Ingen möjlighet till fri uppstigning och inget utrymme för misstag. Han började klättra nedåt, fortfarande dumdristigt upprymd av kokainet. Vad som kunde upfattas från ställejdaren sade honom ingenting. Maskinerna mullrade och släppte ut tung, giftig rök. En del av dem verkade vara halvt organiska med slingrande ådror och fuktiga håligheter som öppnade och slöt sig. Andra såg ut att härstamma från ångmaskinens barndom, pysande och knakande dödsfällor. Trots olikheterna var alltihop samordnat enligt en självklar men samtidigt fullständigt obegriplig princip.

Plötsligt grep en iskall stålklo hans ena ben och han slets brutalt från lejdaren och slängdes hårt i stålgolvet. Harry vred sitt bultande huvud och fick syn på tekronen i ögonvrån. Han kände metallisk blodsmak i munnen. Tekronens verktyg var perversa, hullingförsedda mardrömsattiraljer med snurrande sågklingor, fläckade av olja och levrat blod. De ylande verktygen intog positioner för att justera hans sprattlande lemmar. Stålinsekten arbetade frenetiskt för att kunna hindra driftstörningar i Maskinen. Stålarmarna slingrade sig hungrigt kring hans bräckliga kropp. Greppet runt vristen hårdnade och han sparkade i panik mot maskindjurets kompakta bröst. Tekronen vacklade till av sparken och små plastflisor regnade över honom. Klons grepp lättade. Rök och gnistor vällde ur monstrets inre. Dissektionen var inställd. Harry störtade i blind skräck in bland de okända, mullrande maskinerna...



Metropolis. Alla städers moder. Ett ändlöst myller där varken tid eller rum har någon betydelse, en miljö där individen förbleknar till ett intet men också kan bli Allt. För oss förtryckta varelser som plötsligt rycks från Elysium till denna fragmentariska, absurda och osammanhängande miljö är det helt omöjligt att få någon övergripande bild av hur Metropolis fungerar. Kanske beror detta på att det inte finns något sammanhang, kanske beror det på vår bristande fattningsförmåga – huvudsaken är att du som spelledare frammanar denna kaotiska bild för spelarna.

Låt dem inte tro att det är lönt att rita några kartor över områdena, låt deras besök i Metropolis bli ett fragmentariskt kaos där de rycks från den ena miljön till den andra. Ena sekunden står de i Den Levande Staden, i nästa smyger de fram bland Ruinerna för att tre steg senare stappla fram genom Underjorden. Låt dem komma tillbaka till startpunkten i Den Levande Staden, och låt dem gärna gå åt exakt samma håll som förut – bara du inte låter dem komma till samma ställen denna andra gång...

Tycker du att många av de händelser du hittar nedan är alldeles för inriktade på död och förstörelse? Låt i så fall smärtan och ångesten rollpersonerna känner fungera som en reva i illusionen, och låt dem genom den komma tillbaka till vår värld. Eller varför inte i sista sekunden låta miljön förändras från exempelvis Underjorden – där rollpersonerna är tio sekunder ifrån döden för en Razids händer – till Den Levande Staden, där det farligaste just då är rusningstrafiken...



Den levande staden

Slummen

Den Levande Stadens slumkvarter är den del av Metropolis rollpersonerna har lättast att nå, eftersom den gränsar till snart sagt alla storstäders nedgångna distrikt. Den Levande Staden är en blandning av Los Angeles' South Central, Belfasts getton och Berlins Kreuzenberg där såväl fyr- som tvåbenta råttor härjar vilt. Våldsamma gängstrider, bilbomber och synnerligen brutala polisövergrepp är vardagsmat, men de "normala" innevånarna anar inte att de framsläpar sina dagar i Den Levande Stadens lungsiktiga och bleka dis.

Även om tempot på såväl gator som trottoarer knappast kan klassas som högt är luften fylld av storstadens ilskna bilsignaler, fotgängarförbannelser slungade efter trafikdårar och tjutet från sönderstressade småbarn – ljud som spökligt ekar mellan dystra väggar och sprider en ödslig atrmosfär. De få människoliknande varelser, som skymtar till då och då i byggnadernas tunga skuggor och den ständigt närvarande svavelgula smoggens dimridåer, inger en dov känsla av själ- och livlöshet, som om de agerade på något outtalat kommando. Rollpersonerna märker också ganska snart att ljuden, lukterna och rörelserna alltid tycks komma från andra sidan gatan eller från strax bortom gathörnet. I deras omedelbara närhet tycks det istället som om ljud och rörelser på något märkligt sätt dämpats, som om de befann sig i stormens öga där bara enstaka ljud kan uppfattas – men då med nästan smärtsam tydlighet.



Det sjukt krasande ljud som uppstår när en tiggare trampas ned av likgiltiga förbipasserande i det ena gathörnet kan plötsligt dränka automateldssmattret från gänguppgörelsen i det andra. Det är också i just detta stormens öga som rollpersonerna kan uppfatta förbiilande och otydliga skymtar av Metropolis' och dess invånares sanna utseende. Det i Elysium förälskade parets passionerade kyssar är i Den Levande Staden för några sekunder två dreglande och svultna kannibalers glupska bett, varorna i vår världs fruktstånd är blodiga barnskallar och de vanvettigt grinande trafikpoliserna skapar förödande seriekrockar. Efter en tid är det bara händelser i den absoluta närheten som fångar rollpersonernas intresse – ett massmord på andra sidan gatan känns avlägset och ovidkommande, polishelikopterns varning att man kommer att skjuta skarpt om inte trafikstockningen bryts upp uppfattas som normalt.

Merparten av Den Levande Stadens invånare är en hålögd och kuvad hord lämlar som släpar sig fram längs gator kantade av levande och döda tiggare i skilda stadier av förruttnelse. Deras bostäder är patetiska slumkvartar där råttorna festar på skrikande spädbarn, deras arbetsplatser är livsfarliga och förnedrande. De för en helt hopplös tillvaro och dör i tiotal var morgon när trängseln blir för svår vid buss- och tunnelbanehållplatser, och de har knappast något av värde att säga rollpersonerna. Längs de hårt trafikerade, närmast Autobahn-liknande huvudgatorna ligger avgasröken som en kvävande filt, medan de mörka bakgatorna fylls av stanken från de berg av sopsäckar som sträcker sig upp längs husväggarna. Bakgatornas invånare kan tyckas mer öppna och tillmötesgående än huvudgatornas, men bara till dess de kommit tillräckligt nära – rollpersonerna är om inte annat några dagars näring.

Bazaaren

Den Levande Staden är dock inte uteslutande ett storstadsmyller av västerländskt snitt: här finns också skumma och österländskt doftande Bazaarer. I dessa kan rollpersonerna med lite tur hitta märkliga artefakter och personer som har något intressant att berätta. Bazaarerna skiljer sig radikalt från övriga delar av Den Levande Staden. Tjutande polissirener och Uzi-knatter övergår gradvis till ljudet av ivrigt ropande försäljare och förväntansfullt sorl inför någon gycklares tricks. Här och var kan man till och med uppfatta skymten av ett leende - även om det oftast är ett girigt och falskt sådant. Rollpersonerna behöver inte vara särskilt skickliga på att förhandla eller på annat sätt tala sig fram till ett möte med någon intressant person – det kan snarare visa sig problematiskt att få vara ifred med personen ifråga. I Bazaarerna kan allt och alla köpas, och eftersom den dyraste varan är information och rollpersonerna inte riktigt smälter in i mängden, kommer de snart att få erbjudande från både höger och vänster. Utan några större ansträngningar kan man hitta välbehållna vapen från alla tidsåldrar, även från framtiden. Dock är de alla mer eller mindre modifierade med organiska delar, t.ex: avtryckaren består av en tunga, eller när man tittar i siktet ser man genom ett öga.

I övrigt ligger varuutbudets tonvikt på droger och vapen, men slav- och könshandel förekommer naturligtvis också.

Kåkstäderna

Slumkvarteren övergår efter hand i Kåkstäderna, som från vår värld nås från flertalet storstäder på det södra halvklotet. Här är livet om möjligt ännu hårdare. Dödsskvadroner och diverse sjukdomar härjar vilt bland hyddorna av korrugerad plåt och pappkartonger, och de fysiskt förändrade och närmast djuriska innevånarna tar uttrycket "äta eller ätas" bokstavligt. En frän och sötaktig stank stiger upp från avskrädet, likdelarna och avföringen i den lervälling som får gälla som gator, och luften är fylld av enorma moln av feta och grönglänsande flugor.

Soptippen

I utkanterna av förnedringens och slaveriets huvudstad ligger Soptippen. Här ligger det endast något vagt mänskligt över de starkt fysiskt förändrade invånare som vrålande sliter sönder och slukar varandra. De barn som fötts här har långt större likheter med djur än med människor där de grymtande far fram på alla fyra över sopberget. Här och var kan rollpersonerna råka ut för de i avskrädesdjupet lurande Kompostaterna.

Industriområdet

Industriområdet är enorma stål- och betongstäpper som trots de många maskinljuden verkar märkligt övergivna. Den Levande Stadens mänskligare innevånare kan ses försvinna in bland byggnaderna på morgonen och återvända ut ur den ständiga skuggan mellan de slumrande tegeldrakarna på kvällen, men man möter ytterst få av dem även under en längre rundvandring genom ett Industriområde - arbetarna är som uppslukade av röken och dunklet... Skumma affärer görs upp i skyhöga lastkranars iskalla skugga och avgjort olagliga leveranser lastas och lossas under överinseende av känslokalla män med Uzis.

Marlboropojken

Yassivar ser ut som en 12 årig arabisk pojke, men är i själva verket 180 år gammal. Han har undkommit döden genom att byta kropp varje gång det har varit hans tur att raderas. Han har funnit sin tillflykt i bazaaren för att undvika Urverkets fruktade Chronoiter, vilka ständigt jagar honom. Han försöker sälja cigaretter och guidetjänster till rollpersonerna. Han är en mycket duktig guide men han kräver betalning i levande kött, om han blir lurad leder han rollpersonerna obönhörligt i någon fälla.



UNPROFOR

Juha sprang hukande i det grunda diket tvärs över gatan. En kulspruta hostade från den högsta byggnaden i närheten. Det låg färska kroppar strödda över gatan, men dem kunde han inte nå. Inte idag. När han nådde betongmurens skydd, satte han sig ner. Juha visste att han var tvungen att vänta ut kulspruteskytten eller dö. Han tog fram tre ryssfemmor, svalde dem och sköljde ner med en slurk jugoslavisk vodka.

Han tänkte på videon med våldtäktsscenen, den som han och Matts brukade låta rulla i slow motion dygnet runt. Fyra blonda nordiska män i FN-uniformer som ytterst sadistiskt skändar unga, späda muslimska flickor. Men Juha behövde inte se videon. Det räckte med att han slöt ögonen för att känna och höra allt igen. Han hade huvudrollen.

Juha läste på måfå i en bok han hittat; "Laterna Magica": "Om jag hade gestaltat Staden i min dröm, Staden som icke är och ändå manifesterar sig med skärpa, lukt och dån, om jag hade gestaltat den Staden hade jag dels rört mig i total frihet och med absolut hemortsrätt, dels och viktigast fört in åskådaren i en främmande men hemligt välbekant värld." Du är nästan här, tänkte Juha. Nästan...

En snabb rush förde honom ur kulsprutans skottfält. Där låg barnhemmet. Nu skulle pansarskottet göra nytta, det som hitills hindrat honom i allt. Han siktade på den grova tegelbyggnadens bärande vägg. Barnsång hördes svagt. Den dova avfyrningens tryck sände en våg av

Otaliga maffiaaffärer görs upp och avslutas inte sällan i eldstrider, och det är bland resterna efter sådana som rollpersonerna kan göra fynd som avsevärt ökar deras säkerhet: tyngre eldvapen.

Händelser

UTELIGGARNA

Bagladyn, som i Elysium skulle vetat sin plats och inte besvärat fint folk, är här fruktansvärt påstridig angående de där tomburkarna hon vet att rollpersonerna lurat henne på. Stämningen blir snabbt hotfull, gumman morrar något om "dagens ungdom...mina burkar...ingen uppfostran...måste ju ÄTA!"och ger sig till slut på rollpersonerna med ett järnrör hon förvarar bland bråten i sin kundvagn. Rollpersonerna kan:

- *Fly i ett regn av gatsten, svordomar och icke pantbara glasflaskor.*

- *Försöka tala henne till rätta, misslyckas och överfallas av gumman och hennes vrålande olyckskamrater, som trots sin skröplighet kan åsamka rollpersonerna en hel del skador med avslagna flaskor, kryckor och vässade skruvmejslar.*

- *Ta den lättaste och mest våldsamma utvägen - att skjuta ned den oregerliga gumman. Hennes olyckskamrater (värden som svaga Metropolisinnevånare) vräker sig vrålande fram, släpar bort henne några meter och börjar dela hennes magra kroppsdelar mellan sig – äta eller ätas. Skulle rollpersonerna tolka deras vrål som ett rop på hämnd och börja skjuta in bland uteliggarhopen händer inget annat än att de överlevande får mer mat att dela på...*

POLISEN

När rollpersonerna kommer längre in i Den Levande Stadens slum är det mer uppenbart att något inte står rätt till. Husfasadernas groteska figurer sitter ovanligt långt ned, är helt asymmetriskt grupperade och tyg- och köttrester hänger i deras ondskefullt gapande käftar. Ur vissa stuprännor skvalar blod, och på en gallerports översta spetsar sitter faktiskt några människoskallar, "andromm till skräck och varnagel". Butiksskyltar har genomgått smärre förändringar och inbjuder inte längre till stillsamt fönstertittande. Invånarna förflyttar sig i språng, hukande och stirriga, och rycker till var gång ett fordon närmar sig eftersom de är vettskrämda för att stöta på den maktfullkomliga, paranoida och tungt beväpnade polisen. Mycket riktigt hörs snart polissirener, och den sporadiska skottlossning rollpersonerna trodde var ett rån eller en knarkuppgörelse som gått snett tilltar i styrka i takt med sirenernas allt högre ylande. Även om rollpersonerna skulle kasta sig in på närmaste tvärgata fångas de snabbt in av den enorma polispiketens sökarljus till rasslet från ett antal gevärs säkringsmekanismer. En upphetsad röst vrålar genom en rundgångstjutande megafon till rollpersonerna att omedelbart lägga ned vapnen medan lasersiktenas röda prickar spelar över deras kroppar, och:

- *Polisen (värden som starka Metropolisinnevånare) försöker vräka in rollpersonerna i pansarpiketen för att misshandla dem, ta ifrån dem allt och sparka ut dem i ett blodigt dike i utkanten av Kåkstaden.*

- *Poliser kommer fram med handklovar och fotbojor till rollpersonerna, och tänker uppenbarligen föra dem till det larmande inferno de kallar polisstation för att vittna om det inträffade. Exakt vad "det inträffade" är förstår rollpersonerna aldrig, och de anklagas därför för att vara medskyldiga när vittnesmålen långt om länge ska tas upp. Till slut släpps de dock - men först efter att ha fråntagits alla pengar och värdesaker. Eventuella vapen tillåts de märkligt nog dock behålla, förmodligen beroende på att dessa är helt underlägsna polisernas. Den utdragna väntetiden tvingas rollpersonerna fördriva i en fruktansvärt stinkande cell, där de om du vill kan snappa upp något intressant.*

PUBEN

Rollpersonerna finner till sin förvåning en pub, som trots ett förfallet yttre tycks vara öppen, och kliver in för att få sig en bit mat och något att dricka. Har rollpersonerna anledning att tro att allt inte står rätt till, det vill säga att de inte längre befinner sig i vår värld, kan de lägga märke till att övriga pubgäster ser slitna och egendomliga ut, men inte nog för att de ska fästa sig vid det. Det verkar alltså till en början inte värre än att de övriga gästerna ser på rollpersonerna, som på alla andra främlingar, med misstro. Rollpersonerna blir dock varse att något inte står rätt till när de ser menyn...

SOPORNAS SYMBIOS

Rollpersonerna har kommit in på en av Metropolis' skumma och stinkande bakgator, vars invånare betraktar dem med illa dold hunger. Tandlösa gamlingar slickar sig om munnen, utmärglade trashankar tummar på rostiga förskärare och stämningen blir alltmer öppet hotfull. Till slut följs rollpersonerna av en ständigt växande skara hålögda individer beväpnade med allehanda tillhyggen som står som en levande mur mellan rollpersonerna och de större gatornas illusoriska trygghet. De gråbleka kannibalerna står precis i begrepp att anfalla och sluka rollpersonerna när en Moderkompostat slamrande svänger in på bakgatan - och kannibalerna sprids för



vinden, försvinner som i ett trollslag inför hotet från den omättliga semiorganiska varelsen. De fysiskt förändrade varelser, Kompostater, som medföljer modervarelsen ser det som sin uppgift att tömma gatan på allt - inklusive fotgängare. Kompostaterna drar sig inte ett ögonblick för att ta till vapen och är mycket aggressiva och dödsföraktande i strid, eftersom de glupska modervarelserna erbjuder dem skydd och tak över i huvudet som tack för födan. Vinner rollpersonerna eldstriden kommer Moderkompostaten att försöka locka dem telepatiskt till att bli dess nya symbioter, och spelarna måste slå emot dess EGO för att stå emot dess locktoner. Misslyckas de kan de visserligen köra Moderkompostaten vart de vill, men de måste hela tiden kunna stilla dess hunger - slarvar rollpersonerna med detta måste de lyckas slå ett EGO-slag med bra effekt för att inte följa varelsens order att kasta sig själva ned i de malande avfallskvarnarna.

BLODBAD

Rollpersonerna har hamnat i Kåkstaden. Ytterst få invånare ses pila fram över den av sopor, exkrement och likdelar täckta lervälling som kallas gata - mest beroende på att de tungt beväpnade terroristerna, langarna och sexmördarna håller området i ett järnhårt grepp. Skjulen bär spår efter eldstrider och mordbränder, och ur deras inre hörs plågade och upphetsade skrik såväl som dödsvrål. I de fall kåkarna har fönster är dessa krossade, och det fåtal som ännu är hela är brunfärgade av levrat blod. Då rollpersonerna passerar ett relativt oskadat hus hörs tjutet från en motorsåg följt av ett kvävt vrål, och en fönsterruta dränks i stötvisa vågor av blod. Bränder flammar upp mest överallt i såväl soptunnor som hela byggnader, och rollpersonerna tvingas vräka sig åt sidan när polisernas halvbandvagnar kommer rasslande... Skulle rollpersonerna undersöka incidenten med motorsågen möts de i nämnda skjul av en fruktansvärd och makaber syn: fyra bloddrypande och hånflinande män (normala Metropolis-invånare) står runt resterna av sitt i kedjor upphängda offer. Allt som numera hänger i kedjorna är offrets armar, medan det armlösa offret ligger ljudlöst vrålande av smärta på golvet, badande i sitt eget blod. Just som rollpersonerna kliver in i skjulet plöjer mannen med motorsågen vant upp ett fruktansvärt sår längs offrets ben, men snurrar överraskat runt vid upptäckten av nykomlingarna. Den häftiga rörelsen får som resultat att offrets ben kapas strax ovan låret. De fyra männen är fullständigt ointresserade av någon form av samtal – rollpersonerna har att välja på att döda dem eller fly platsen, det är allt. Offret kan, om du vill, ha något intressant att berätta för rollpersonerna.

DEN ÖDESDIGRA KARTAN

Rollpersonerna kommer till en källare som är svagt upplyst av levande ljus och luktar unket av rökelse och mögel. En äldre man med vänliga ansiktsdrag sitter avslappnat vid ett stort, rostigt järnbord. Längs väggarna kan apliknande varelser – servilier – skymta till i stearinljusens flackande sken. Mannen bjuder artigt in rollpersonerna till en storslagen måltid och utlovar lösningen på deras problem, vad de än må vara. Maten smakar utmärkt och deras värd påstår att han vet precis hur de skall ta sig dit de är på väg. Försöker rollpersonerna fråga om detta skrattar han och säger att det fins en väg dit de skall och att han har en karta, vilken han gärna ger rollpersonerna mot en gentjänst. Gentjänsten består i att rollpersonerna befria honom från det usla liv han tvingas sammanleva med sina vidriga tjänare. Han förklarar att de apliknande varelserna bara är närvarande för att hålla honom i evig fångenskap och försäkrar att de skulle avlägsna sig omedelbart om han skulle dö. Rollpersonerna kan:

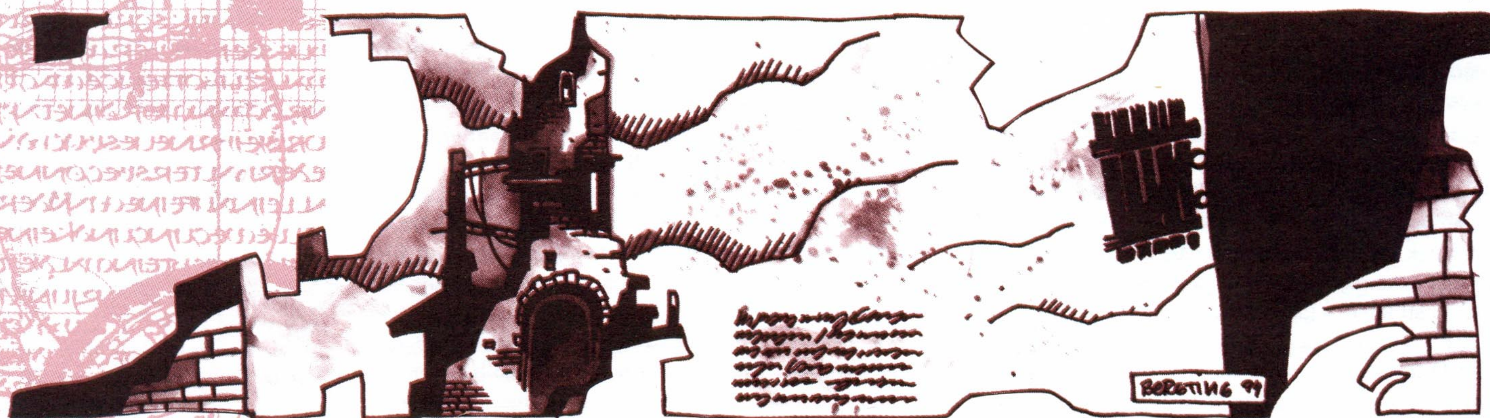
- *Skjuta mannen som sjunker ihop med ett kacklande skratt och säger att det inte finns någon karta. De apliknande varelserna attackerar utan pardon.*

- *Vänligt men bestämt avböja. Deras värd vräker högröd i ansiktet av ilska ur sig fasansfulla förbannelser och hotar dem till livet om de inte omedelbart avlägsnar sig.*

endorfiner till Juhas hjärna. Väggen vek sig. Barnen skrek. Alla inne i ruinen var nu utsmetade längs väggarna eller döende. Han skulle hugga en levande unge innan områdets andra råttor kom efter sin föda. Han var mycket hungrig...







När Demiurgen såg detta vredgades han storligen över Arkonternas skamlöshet, och gav oss Människor större kraft än han ursprungligen avsett. Med detta avsåg Herren att utjämna skillnaderna mellan Människa och Arkont, på det att vi bättre skulle tjäna honom i endräkt och samarbete.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

Ruinerna

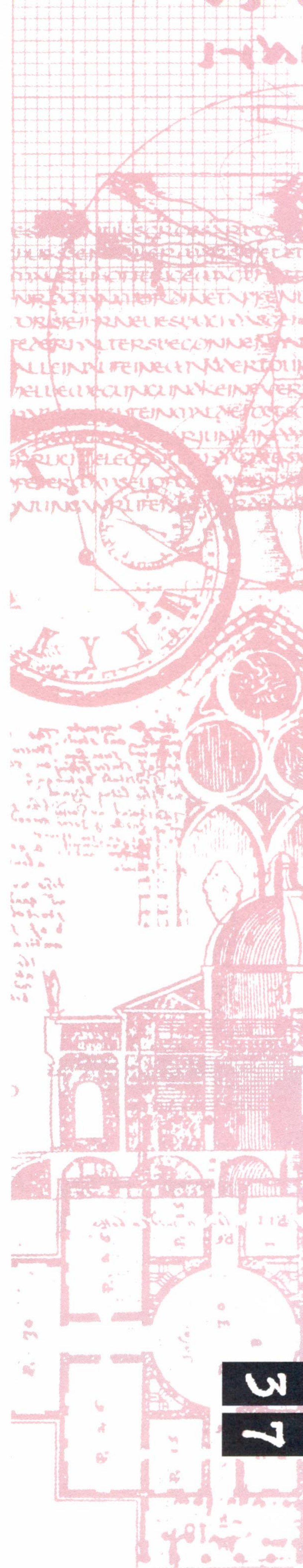
Ruinerna är en förfallen och öde miljö bestående av bilskrotar, industri- och hamnområden, flygkyrkogårdar, byggarbetsplatser och vidsträckta ruinlandskap. Områdenas ödslighet understryks av det faktum att de tycks ha övergivits i all hast: ljuset i det lilla kontorsskjulet på bilskroten står fortfarande på och i lastkranen i hamnen pendlar en container fram och tillbaka med ett dystert gnisslande i snålblåsten. Det blixtrande lysröret i en av barackerna på byggarbetsplatsen hänger flämtande ovan de halvt urdruckna kaffemuggarna medan presenningarna runt byggställningen fladdrar i den klagande vinden som halvt sönderslitna segel.

Här och var påminner stadsbilden mest om ett Beirut där enstaka byggnader helt har sopats bort medan man på övriga igångsatt tafatta försök till reparationer, ett område där mullrande granatexplosioner och det torra knattret från automatgevärseld hörs på avstånd, alltid på avstånd. Insprängda bland övriga byggnader och områden hittar man också antika byggnadsverk och halvt raserade stadsmurar från en sedan länge svunnen storhetstid. Bland ruinernas slitna kolonner kan man på håll se enstaka trashankar avteckna sig mot det fladdrande skenet från en lägereld, men närmare än så lär inte rollpersonerna komma någon invånare. Spår efter människor, exempelvis mindre lyckosamma äventyrare, är det å andra sidan ganska gott om – rollpersonerna kan alltså komplettera sin utrustning här. Likplundrare och andra hyenor drar ensamma eller i smågrupper fram genom Ruinerna, men ger sig endast i undantagsfall på rollpersonerna. Varelser i denna del av Ruinerna uppfattas mest som förbiilande eller flyende skuggor, tassande steg och stenrassel – och plötsligt framstormande död.

Rollpersonerna kan också kastas in i stadsmiljöer som tagna från Berlin 1945 där bebyggelsen malts ned till likstinkande ruiner i ett böljande landskap av cement och sten. Något gatunät går knappt att urskilja, och framkomligheten försvåras av de ständiga rasen, de enorma bombkratrarna och framförallt de bittra striderna. Här och var skiftar landskapet från ruinberg till förbränd och sotig tundra där enstaka förkolnade husrester skjuter upp som anklagande fingrar mot den blytunga himlen. I stenöknarnas utkanter finns soptippar där mardrömslika Kompostater lurar under avfallsbergen och där övriga invånare utkämpar bittra strider om det lilla som går att använda eller äta. Vidare möter rollpersonerna bilskrotar, där allehanda vinddrivna existenser med näbbar och klor försvarar det gamla Buick-vrak de hjälpligt lyckats inreda och nu kallar hem. Här finns radioaktiva "Zoner" och öde, ruinbeströdda saltöknar där de groteskt förvridna och förbrända invånarna för ytterst invecklade och blodiga stamkrig bland de knappt skönjbara ruinerna av sina sedan länge glömda civilisationer. I denna del av Ruinerna är aggressiviteten den förhärskande sinnesstämningen, och luften genomfars också ständigt av dödsskrin, mullret från granatkrevader, rasslet från ruinskred och dånet från kollapsande byggnader.

De olika områdena står i förbindelse med varandra via kraterfyllda Autobahns och halvt raserade broar, och åtskiljs av milslånga taggtrådsstängsel, ändlösa minfält och områden där blodiga skyttegravskrig utkämpas. Rollpersonerna möter, förutom i Metropolis infödda varelser som wolven och ferocco, förvridna krigare ur mänsklighetens samtliga krig och konflikter som alla är inställda på en enda sak: strid på liv och död. Samtliga truppenheter åtföljs också av vilt härjande "Einsätzer" som sliter allt levande i stycken. I Ruinerna finns också salvadoranska dödsskvadroner, colombianska drogfurstars soldater, sicilianska maffiamän och japanska yakuza-





hantlangare som alla genomgått svåra fysiska förändringar. Sedan dessa på ett eller annat sätt hamnat i Metropolis har de i blodiga strider erövrat områden de hungrigt bevakar och utökar på andras bekostnad. Dessa grupper är uppdelade i autonoma och stridande enklaver av feodal eller utopisk-socialistisk struktur vars ekonomiska liv är helt inriktat på krig och rov. Områdena som sådana har ingen betydelse för dessa grupper – för dem har striden numera ett egenvärde. Övriga invånare lever i ett urbant jägar- och samlarsamhälle där samtliga främlingar med rätta uppfattas som dödliga hot. Ingen är villig att dela med sig av det lilla som går att använda. Anfall är bästa försvar.

Händelser

MONOLITERNA

Slumpmässigt utplacerade bland ruinerna ungefär en kilometer från varandra står tio meter höga, mattsvarta skulpterade monoliter och avger en egendomlig, sötaktig doft. Om rollpersonerna noga ser efter (lyckat UPP-slag) kan de i det intrikata reliefmönstret urskilja delar av människokroppar och ansikten förvridna som av yttersta plåga. Monoliterna tycks ha växt upp ur marken, består av ett klibbigt material liknande förkolnat trä . Klibbigheten är störst högst upp och avtar ju längre ned mot marken man känner. Den sötaktiga doften är svagt sövande och kan göra en människa medvetslös inom en timme (slå TÅL, TÅL -1, TÅL -2 etc var 10:e minut). En insomnad person dras sedan av 1T6 utskott (STY 2T6+6) långsamt in mot monoliten (1T4 meter i timmen) och smälts ihop med densamma under ett mycket plågsamt dygn. Kamrater som lyckas med sina TÅL-slag kan försöka rädda mindre lyckosamma rollpersoner genom att mäta sin STY med monolitens.

GATUSMÄLTNING

Rollpersonerna känner hur asfalten de går på gradvis blir varmare och varmare. Till slut är det inte längre uthärdligt och de gör bäst i att uppsöka skydd. De ser hur asfalten smälter och börjar blandas upp med lava, som väller upp ur jorden. Smältprocessen sprider sig och övertar så småningom ett helt kvarter, varför rollpersonerna måste röra sig mellan ruinerna utan att nudda marken. Så småningom har ett flertal hus underminerats och rasat samman, och först efter flera dagar avtar gatusmältningen. Det smälta markområdet är nu mattsvart och kommer aldrig att stelna helt – här och var övergår det sega underlaget i av allt att döma bottenlösa gungflyn.

RAZOTHERNA

Rollpersonerna tvingas för eller senare kasta sig i skydd för en grupp mordiska soldater, men det kan snart visa sig att de kommit ur askan i elden. Den förhållandevis oskadade källare de vräkte sig ned i bebos nämligen av en koloni Razother (antal: RP+T6) – och Razother är ytterst revirkänsliga varelser…

JORDBÄVNINGENS RITUAL

Rollpersonerna känner plötsligt hur marken under dem gång på gång skälver till som av mindre och ytterst rytmiska jordskalv, och slår någon av dem ett lyckat UPP-slag uppfattar denne ett märkligt mässande från ett mindre torg framför dem. Är UPP-slaget särskilt lyckat kan rollpersonen förstå att också skalven har sitt ursprung på torget.

(Rollpersonerna vet det naturligtvis inte, men en del av Elysiums naturkatastrofer skapas i Metropolis Ruiner. På torget framför rollpersonerna är en grupp trashankar i färd med att skapa en jordbävning i Elysium, denna gång i det område vi kallar sydöstra Turkiet. De darrningar rollpersonerna kände var ett svagt eko av förskalvet i vår värld. Med sina märkliga ritualer skapar kannibalerna jordbävningen och sliter till sig de människor myndigheterna i Elysium senare kommer att föra upp som "saknade".)

Tjugofyra vildvuxna trashankar dansar som i trans runt ett stenaltare i torgets mitt. Samtliga bär drygt tre meter långa stenstavar vars hela yta är fylld av invecklade symboler och kraftrunor, samma symboler och runor som mycket tydligare syns på de fyra träpelare som bär upp det platta trätaket ovan stenaltaret. Dansarna cirklar rytmiskt mässande runt altaret samtidigt som de med exakt precision driver ned sina stavar i de tjugofyra hålen i marken och åstadkommer de svaga darrningar rollpersonerna kände. Fasansfulla syner och ljud står som en rök runt stenaltaret, syner och ljud från katastrofområdet i Elysium.

Bland de fladdrande tygtrasor som hänger ned från taket ovan stenaltaret skymtas en varelse som vid en flyktig blick kan tas för en brandsoldat i rökdykarytrustning. Ett lyckat UPP-slag uppenbarar dock för rollpersonen ifråga att "hjälmen" är ett kraniepansar och att "gasmasken" är varelsens huggtandsspäckade tryne. Rollpersoner som ser varelsens sanna yttre anar också dess potenta magiska aura och måste slå ett EGO-slag. Schaman-varelsen mässar på något okänt och ytterst främmande språk och vräker plötsligt ned sina kloförsedda händer i stenaltaret, som uppenbarligen är formad som ett enormat badkar. Samtidigt som de tjugofyra dansarna en sista gång kör ned sina stavar i marken sliter varelsen i rask takt upp T4+2 blodiga och skrikande människor ur altaret, klöser upp deras halsar och lägger de sprittande liken över altaret som snart fyllts av deras livsvätskor. Dansarna och schaman-varelsen kastar sig glupskt över födan, och deras vilda slitande i varma och darrande människokroppar tvingar rollpersonerna att slå lyckade EGO-slag för att inte skrika till eller på annat sätt avslöja sig.



Jägarens monolog

" Jag har druckit ett vin av snö / jag älskar en kvinna av snö... Din spya! Svetten under en soldathoras pattar är manligare än du! Kräk! Ge mig ett enda skäl till att jag inte skall använda dig som fältbordell åt min pitbull! Kärlekens rörelser har mojnat och de sover / men deras hemligheter möts / som när två färger möts och flyter in i varann... I Algeriet slaktade vi arabasen med kniv på kvällarna för att spara ammunition och tjänstetid, he-he. Satans horskåp!"

TOTALT KRIG

Rollpersonerna befinner sig mitt ute i den förbrända ödemarken och kan inte i någondera väderstrecket se vare sig andra varelser eller något annat än ödemark och enstaka döda träd. Trots att de bevisligen är helt ensamma hör de plötsligen vapenskrammel (pansar i gruppering, romerska legioner under uppställning, etc) på ömse sidor om sig. Snart brakar helvetet löst med stormeld från artilleri eller ett moln av dovt väsande projektiler från en avdelning bågskyttar, och så stormar fotfolket fram för att, i ett helvetiskt sammelsurium runt rollpersonerna, strida på liv och död. Kombattanterna lägger inte märke till rollpersonerna, förnimmer dem inte, och kan därför inte heller skada dem – åtminstone inte fysiskt. Samtliga soldater är dock identiska avbilder av rollpersonerna, och de dör de mest fruktansvärda och utdragna dödar för varandras händer, gång på gång, skrikande, kvidande, stönande, förbannande, ljudlöst. Samtliga truppenheter anförs av iskalla Einsätzers, och rollpersonerna kan:

- *Delta i striden, och därmed riskera att tvingas döda sin avbild vilket resulterar i svårartat trauma (rollpersonerna får en ny nackdel, t ex Nekrofobi, Dödsdrift eller någon annan SL finner lämplig).*

- *Dräpa Einsätzers, vilket befriar skuggjagen som upplöses och försvinner.*



EINSÄTZER

Rollpersonerna lämnar plötsligen ruinhögarna bakom sig och kommer ut på en stor öppen plats där de möts av en grupp Einsätzer. Dessa tvingar med hugg och slag ett par hundra människor att gå i bredd över platsen, som uppenbarligen är minerad. Einsätzergruppen får genast syn på rollpersonerna och agerar enligt följande alternativ:

- *Tvingar rollpersonerna att gå med de övriga mot en säker död*

- *Hälsar rollpersonerna som bröder och erbjuder dem att "roa sig" med något tiotal fångar, dvs meja ned dem. Tackar rollpersonerna nej insisterar varelserna en stund och får de fortsatt nekande svar ifrågasätter de hotfullt rollpersonernas mandom för att till sist släpa dem inför krigsrätt.*

- *Ignorerar rollpersonerna.*

JÄGAREN

Någon i gruppen hör plötsligt snabba steg i gruset bakom dem, men vänder man sig om upptäcks ingenting. Du kan låta detta upprepas ett antal gånger, till dess att rollpersonerna bestämmer sig för att gå till botten med det hela, smyger tillbaka och:

- *Överfalls av Jägaren som binder och förhör RP*

- *Själva lyckas överraska Jägaren*

- *Jägaren hittat en bra överfallsplats och slår till*

- *Jägaren tappar intresset för rollpersonerna och ger sig av.*

Jägaren är en fransk främlingslegionär (värden som stark Metropolisinnevånare) som under ett uppdrag i Tchad snubblade in i Metropolis, där han sen dess levt som ensam survivalist i Ruinerna. Han talar snabbt, intensivt och närmast besatt, och varvar svavelosande förbannelser och ilskna utrop med lösryckta fragment ur såväl svartsynta dikter som rosenröda kärleksspoem – och han gör det med särskild tyngd i stridens hetta. Jägaren är psykotisk och fruktansvärt paranoid, och har i diskussioner med rollpersonerna ständigt 30% chans att tolka det de säger till att de är fientligt inställda. Inser spelarna detta och spelar sina kort väl kan Jägaren bli en ovärderlig allierad i Ruinernas dödsdans – om inte blir han en lika dödlig fiende. Jägaren kan inte på några villkor fås att lämna Ruinerna.

STORMELD

Ett isande och mångstämmigt tjut hörs tillta i styrka ovan rollpersonerna, och plötsligt skjuter enorma jord-, blod- och stenkaskader upp ur marken. Roll-

personerna vet det naturligtvis inte, men de har oturen att befinna sig i målområdet för en bombningsräd. RP som inte lyckas slå ett UPP-slag med mycket bra effekt hör bara de första krevaderna, sedan spräcks trumhinnorna och de kan bara känna hur marken häver sig under dem. De riskerar att få hörseln nedsatt. Med blodet rinnande ur öronen ser de sig omgivna av en förödelsens allé - på ömse sidor om dem slår krevaderna upp i två parallella och räta linjer som rör sig från dem och bort mot horisonten. Tätt efter bomberna kommer marktrupperna, ohyggliga einsätzers med ond bråd död i blicken. Det står en stank av död omkring dem, död och förruttnelse, och de utstrålar en iskall aura av förakt för allt levande.

Dessa infanterister är beväpnade med Mausergevär och uppväger sin tröghet och klumpighet med en fruktansvärd aggressivitet, och så snart varelserna nått inom tio meters avstånd från RP anfaller de.

SL kan välja att låta scenen tona bort som en ond dröm, varvid rollpersonerna klarar sig undan det hela utan andra följder än brustna trumhinnor. Vill SL hellre spela ut situationen kan rollpersonerna söka skydd i en bombkrater ur vars botten det börjar sippra upp blod. Snart står blodet som en springkälla ur kraterns botten. Lämnar rollpersonerna inte kratern får de snart trampa vatten, och en av dem känner hur något griper efter hans ben…

OMÄTTLIG HUNGER

Spelarna överfalls plötsligt av en allt annat uppslukande hunger eller törst – misslyckas de med ett EGO-slag förmår de omöjligt tänka på annat än att släcka sitt begär. Dessvärre minskas detta inte när de väl hittat en slurk vatten eller en munsbit av något oidentifierbart djur, och spelarna tvingas halvt vansinniga jaga vidare i hopp om att något annat vatten, någon annan föda ska kunna stilla begäret. Skulle spelarna köra fast eller på något sätt hamna i en situation de har svårt att ta sig ur, kan detta vara ett sätt för dig som spelledare att få fart på dem. Efter en stunds kringirrande kan du sedan låta dem komma tillbaka in i ditt scenario på passande plats.

FÖRFÖLJDA

Rollpersonerna har hamnat i utkanterna av ett inferno av krig, blod, våld och död. De har just börjat pusta ut och fundera på hur de ska ta sig därifrån när de upptäcker en grupp Einsätzer som följer i stridernas spår och utan pardon sliter sönder de överlevande de hittar. De väljer på känt rovdjursmanér helst ut de redan skadade och svaga, och skulle någon av rollpersonerna vara skadad känner de sadistiska varelserna genast lukten av färskt blod.

SLAKTHUS 5

De märkliga fasaderna runt den förfallna gata spelarna går på förvandlas utan förvarning till ett brinnande inferno, och rollpersonerna måste springa i en viss riktning för att inte förbrännas av lågorna. RP måste lyckas med en bra RÖR för att inte dras in i elden, måste även lyckas med en normal UTH för att inte svimma av syrebrist.

LINBANAN

Rollpersonerna befinner sig vid fötterna av en stegförsedd pelare som håller upp en linbana vars riktning de bara kan ana eftersom vajern på ett märkligt sätt tonar bort i det grå diset efter c:a 100 meter. Om spelarna klättrar uppför pelaren glider en skamfilad linbanevagn gnisslande fram och stannar till.

Klättrar rollpersonerna uppför pelaren möts de av en fruktansvärd syn och stank: linbanevagnens inre är helt täckt av blod och exkrement, hårtussar och sönderrivna tygstycken. De rostfria stålväggarna korsas liksom plexiglasfönstren av klösmärken och olycksbådande symboler och försök till skrift i blod. Skulle rollpersonerna trots synen och stanken kliva in i linbanevagnen kastas de omedelbart tillbaka till Elysium, där de i vår värld hamnar i en sedan länge stillastående hiss i Oslobodenje-huset i Sarajevo. Lidandet i den krigshärjade staden har slitit upp en reva i Illusionen - paradoxalt nog i den byggnad som huserar tidningen Oslobodenje, som i omvärlden blivit en symbol för förnuft och hopp mitt i all förintelse. Revan leder dock endast från Metropolis till Sarajevo, inte omvänt.

Rollpersonerna skulle därmed befinna sig i inbördeskrigets Sarajevo. Slå en T20 var femte minut – resultatet 1 eller 2 innebär att en krypskytt (utrustad med ett Dragunov krypskyttegevär FV 12) upptäckt dem. Stämningen i staden är av naturliga skäl hotfull och ångestladdad, och vill du kan du vid första bästa urladdning (exempelvis granatattack mot brödkö) kasta tillbaka rollpersonerna till Metropolis' Ruiner. Anser du att rollpersonerna tillbringat tillräckligt mycket tid i Metropolis kan du låta äventyret fortsätta i vår värld genom att låta dem komma med ett FN-plan ut ur staden efter en tids förhandlande och mutande.

DEN HELIGA SKRIFT

Den asfaltsväg rollpersonerna färdas längs mynnar plötsligt ut på en öppen plats i form av en grön, glashal, kvadratisk marmorplatta av enorma proportioner. Färdas RP i något slags fordon måste föraren klara ett Köra Fordon-slag med modifikation +5 för att undgå att få sladd och skada fordonet, annars måste var RP lyckas med ett SMI-slag per 10 meter för att hålla sig på benen. Om rollpersonerna tittar närmare på marmorplattan upptäcker de ett märkligt mönster i gult som slingrar sig i en spiral mot plattans mitt. Mönstret är så finstilt att spelarna måste ta hjälp av förstoringsglas för att inse att det inte är ett mönster i egentlig mening, utan någonting som vid en första anblick tycks vara hebreisk text. Den eller de som

Arkonternas sårade stolthet visste dock inga gränser inför det faktum att deras tidigare tjänare nu blivit deras jämlikar, och de uppfylldes av harm då de såg sig orättfärdigt behandlade. Avundets och hatets sjuka säd hade en gång för alla slagit rot i Arkonternas själar, och då de såg den stolthet med vilken Demiurgen såg på oss Människor vredgades deras sinnen.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).



I begynnelsen skapade Demiurgen Metropolis. Och Skapelsen var öde och tom, och mörker var över djupet, och Demiurgens ande svävade över det. Och Demiurgen sade: /.../ Så satte Demiurgen Människan i Metropolis för att tillsammans med dem bygga och underhålla staden. /.../ och Människan var som Demiurgen, och Demiurgen som Människan, och allt var gott. /.../ Men Demiurgen snärjdes i Presterskans garn och förleddes att förvisa Människan ur Metropolis till det fängelse, Elysium, han skapat åt dem.

Marmorplattans text

tittar närmare på texten (och klarar ett EGO-slag) finner dock till sin förvåning att de hjälpligt förstår den. Uppnår spelarna Mycket Bra effekt eller bättre på EGO-slaget läser SL upp hela texten. Är effekten Normal eller Bra utelämnar du vart tredje ord, medan en Godtagbar effekt leder till att vartannat ord utelämnas. Dålig effekt innebär att endast vart tredje ord bör läsas upp. (Vill du som SL inte att spelarna ska ana hur världen deras rollpersoner rör sig i är uppbyggd, bör du helt förbigå detta).

ASFALTSTRÄSKET

Marken framför rollpersonerna ger plötsligt efter och en stank av ruttnande ägg slår emot dem. Vägen de står på börjar gunga och sakta förvandlas till ett stinkande tjärr. Endast små plättar av asfalt går att stå på utan att sjunka igenom, cirklar börjar synas på tjärret och en ström av sävligt bristande gasbubblor närmar sig rollpersonerna. En stig av kugghjul höjer sig sakta snurrande ur dyn för att därefter sjunka tillbaka ned i bråddjupet. Marken återtar långsamt sin ursprungliga form, och rollpersonerna kan fortsätta färden.

HÄXRINGEN

På den kullerstenfyllda marken framför rollpersonerna uppdagas en makaber ring av luggslitna människohuvuden. Huvudena är sönderbrända som av en skoningslös blåslampa och tigger ömsom om frälsning, ömsom om hjälp. Försöker rollpersonerna gräva upp ett av huvudena, märker de att detta är förbundet med en grön och illaluktande pulserande puppa. Puppan spricker upp och en sörja av blod, likmaskar och en stor vibrerande och lila moderkaka rinner ut på marken och bildar stinkande små pölar mellan kullerstenarna. De andra huvudena tystnar plötsligt och skjuter hungrigt ut sina tveeggade blålila tungor för att komma åt de mest delikata bitarna, tungorna slingrar sig runt varandra och ett högfrekvent tjatter som från råttor hörs från svålarna. Ur den nu nästan tomma puppan glider ett par knubbiga barnlemmar ut, följt av ett förvridet babyhuvud som saknar mun och näsa. I håligheten syns ingenting förutom det vibrerande struphuvudet, men bakom de sörjiga ögonhålorna syns skymtar av substansrika hjärntrådar som hänger i spasmodiskt ryckande klasar …

LÖJTNANT DIDEROT

är plutonschef för 17 franska infanterisoldater som irrade sig in i Ruinerna via en skyttegrav i Verdun 1916, när de flydde undan våldsam tysk granateld. Sedan dess har löjtnant Diderot och hans mannar kämpat hårt för att överleva i denna grymma värld. De eviga striderna och den ständiga livsfaran har gjort soldaterna till härdade krigsmaskiner som sedan länge gett upp hoppet om att någonsin få komma hem till sina familjer. Den smått vansinnige löjtnant Diderot arbetar emellertid på en plan som ska ta hans pluton från detta fiendeland, genom ett blixtangrepp mot det enorma svarta palats som skymmer horisonten när de grymma striderna är som mest intensiva. Plutonen är ständigt på sin vakt och mycket misstänksamma mot alla främlingar. Om man kan bedyra dem sina icke-fientliga avsikter, genom att t ex muta dem med sprit, choklad, cigarretter och annat sedan länge bortransonerat, lättar deras misstänksamhet en aning. De är tacksamma för skvaller och nyheter hemifrån, och kan i gengäld berätta ett och annat om hur man bäst överlever i Ruinerna. Dessvärre finns det mycket lite ätbart i denna del av världen, och mer än en gång har den hårt prövade plutonen tvingats utse en av sina egna till föda, för att hålla gruppen vid liv. Därför finns det en ständig risk att de utsvultna soldaterna dödar en oaktsam främling, trots att löjtnanten förtvivlat försöker upprätthålla en sedan länge söndersliten moral hos sina mannar.

PIR 38

är en kilometerlång pir av sprucken betong som skjuter ut i ett mörkt och oljigt hav från ett ödsligt hamnområde. Ute i de tjocka dimmorna kan man skymta jättelika oljetankers, höga lyftkranar och andra stålkonstruktioner som gnisslande rör sig i de kalla vindar som blåser in från de mörka vattnen. Tunga dofter av kemikalier, ruttnande alger och brandrök gör luften svår att andas. Tystnaden bryts ibland av en skränande mistlur, hesa fågelskrin eller en snabb skottväxling någonstans i närheten.

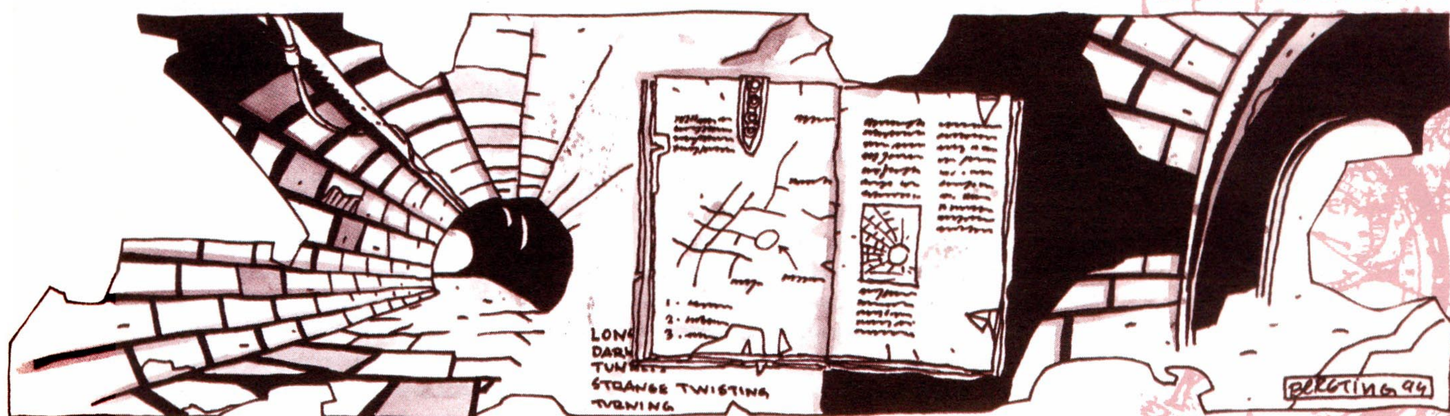
Längst ute på piren står en hög fyr, där det lever en fasansfull varelse som av hamnens ljusskygga existenser kallas Fyrvaktaren. Från sin fyr sänder varelsen signaler som lockar båtar och fartyg från alla världens hav till att gå på grund på de förrädiska reven i vattnen utanför piren. När fartygen kapsejsat lurar Fyrvaktaren de överlevande besättningsmännen

Utdrag ur protokoll från förhör med frivillig soldat efter försök med LSD vid US Medical Corps 1969:

”Jag stod i ett rykande ruinlandskap. Jag såg hur hela kvarter brann, men hörde inte ett ljud - det var som en stumfilm. Sen kom ljudet bränder som dånade, maskingevärseld, krevader Det var inte bara ljud, det stank, det stank fruktansvärt likstank. Sen såg jag dem skrattande småbarn herregud, de skrattade, skrattade och dansade runt två korsfästa, brinnande och vrålande stackare Och Gud, de slet sönder slogs om del
som djur de åt upp d



till sin fyr, där de mördar dem och använder dem som föda, odöda slavar eller blodsoffer till Den Svarta Madonnan. Inne i fyren finns avancerad signalutrustning som kan sända till både Elysium, Inferno, Limbo och säkert många ännu okända verkligheter. Havet utanför piren gränsar till många världar och kan föra en båt ut i Metropolis Urhav lika gärna som Persiska viken.



Underjorden

Rollpersonerna trevar sig fram genom förfallna tunnelbanegångar upplysta av flämtande lampor och gnistregnen från halvt kortslutna kopplingsplintar och löst hängande elkablar. Tågtunnlarna fylls utan föregående varning av ett bländande sken och ett isande tjut när en Metromorte kommer dånande längs de skeva spåren. De tunnelinvånare som inte hinner undan Metromortens käftar och piskande svans släpas oceremoniöst undan i servicetunnlarnas och prångens säkerhet och slukas av sina kvarvarande likar. Inte sällan utbryter det slagsmål om resterna, och ibland blir kampen så förbittrad och långvarig att de klösande trashankarna faller offer för nästa Metromorte. Med högst sporadiska mellanrum mynnar tunnlarna ut vid till synes ändlösa perronger där de av alger och kloakvatten täckta väggarna verkar färdiga att kollapsa vilken sekund som helst. Den unkna och stillastående luften fylls av ljudet av en sinnessvag, atonal och orytmisk symfoni skapad av en hångrinande varelse, Harmoniden, vi i Elysium uppfattar som gatumusikant.

Tunnelbanan kan utan föregående varning plötsligt övergå i fuktdrypande kloaker där okända varelser ses endast som svallvågor i det stinkande och oljigt trögflytande vattnet. Här och var ses luggslitna och förvridna figurer huka runt små eldar, men rollpersonerna ser dem aldrig annat än på avstånd eller som den snabba rörelse i ögonvrån som blir det sista de någonsin ser. Det är i dessa av likdelar och avföring fyllda vatten som Fekküzernas lekplats ligger, ett område som ingen varelse vid sina sinnens fulla bruk frivilligt besöker.

I Underjorden finns också enorma ekande bergrum där staplar av läckande gifttunnor och radiaksmittade föremål sträcker sig upp mot ett tak som inte ens den starkaste strålkastare når att avslöja. Varelserna i dessa bergrum är så gravt fysiskt förändrade och missbildade att de inte ens med den bästa vilja i världen längre kan kallas humanoida – även om de förmodligen en gång varit människor. Dessa Genetider är ytterst aggressiva och hatiska och kastar sig vrålande över allt levande som kommer i deras väg. Offren fängslas och hängs upp i en Genetids klibbiga utväxter, där de sakta fräts sönder och töms på blod under obeskrivliga plågor. Genetiderna, som inte äter i vanlig mening utan drar kraft ur radioaktiv strålning, analyserar offrets DNA i hopp om att kunna inympa detta på sig själva och så småningom evolvera tillbaka till sitt ursprung. I Elysium kan personer med tillräckligt låg mental balans skymta Genetider på sjukhus i områden med ovanligt hög bakgrundsstrålning, som exempelvis Three Mile Island, Sellafield, Tjernobyl och vissa öar i Polynesien. Genetiderna flår, dissekerar och sönderdelar cancerpatienter och strålningsskadade i jakten på sitt genetiska arv.

Genetiderna utkämpar sedan länge ett förbittrat och mardrömslikt krig med fysiskt förändrade, förbrända och mentalt ytterst nedslitna amerikanska, ryska, franska, kinesiska och indiska soldater. Dessa användes under 1950- och 60-talen som försökskani-

> ”Ett virrvarr av tunnlar, gångar, hålrum och enorma grotter, såväl naturliga som skapade och högst onaturliga. En dödens boning – den levande dödens..”
>
> Utdrag ur Arcanum Metropolii



ner vid atombombssprängningar för att utröna stötvågornas och strålningens verkan. Dödsångesten och smärtan de många år efter sin militärtjänst upplevde när cancern förtärde dem inifrån förde dem tillbaka i tiden och till Metropolis' radiaksmittade Underjord. De hade blivit Radiakker. Några av dem har sedan dess också börjat förvandlas till Genetider, vilket förmodligen är en bidragande orsak till att de så förbittrat bekämpar de varelser de är på väg att bli, sina mörka skuggor.

Det är soldaterna ur de amerikanska förband som i Vietnam besprutade växtligheten med Agent Orange, ett biologiskt stridsmedel, som förvandlats mest. Deras huvuden och armar är så täckta av spretande, växtliknande köttiga utväxter att hjälmar och vapen delvis täckts av den matt glänsande vävnaden - utrustningen har blivit en del av dem. Dessa Agentii kommer utan misskund att anfalla rollpersonerna, eftersom dessa är en obehaglig påminnelse om vad Agentii själva kunde ha varit om ödet velat annorlunda.

I Metropolis' Underjord utkämpar de alltmer omänskliga soldaterna bittra och kaotiska klanstrider där gårdagens vän är dagens huvudfiende. Trots detta är de skilda nationaliteterna till mer än namnet enade under den fruktade Befälhavaren – blir trycket från Genetiderna för stort går de samman mot det yttre hotet. Hatet dem emellan är dock så bittert att de mycket väl kan falla varandra i ryggen även i strid mot denna gemensamma fiende. Militärbasen vars utrymmen de motvilligt delar – och mestadels strider om – är ett enormt komplex där fem förbindelse- och servicetunnlar sträcker sig som ekrar ut från missilsilon i basens nav. Huvudtunnlarna länkas i sin tur samman med ett antal förbindelsetunnlar som bär tydliga spår efter våldsamma strider. Här och var gapar också stora hål i tunnelväggar och -golv, där grävda gångar som använts för överraskningsattacker mynnar ut. Genom hela tunnelsystemet finns till synes slumpartat utplacerade vaktposteringar, Gatling-kulsprutor kopplade till rörelsedetektorer, bevakningskameror och mer eller mindre fullständiga mineringar. Allt är nedslitet, sotigt, blodigt, illa reparerat och förfallet, och soldaterna själva är trots Befälhavarens järnhårda skräckvälde föga mer än löst organiserade klaner av paranoida massmördare i slitna och blodiga trasor. En Underjordens slumpartade kadaverdisciplin upprätthålls med hjälp av nackskott och korsfästningar. Sporadisk skottlossning , dödsskrik och detonationer hörs på håll, en korsfäst soldats stönanden ekar från skuggorna i tunneltaket, ännu varma eldkastaroffer ligger utspridda här och var. Salvor från en Gatling kopplad till rörelsedetektor, som utan synlig anledning monterats upp i tunneln, penetrerar tystnaden.

Mörka, trånga katakomber där den stillastående luften är tung av jord, förruttnelse och mögel utgör De Dödas Stads rötter. Merparten av katakomberna är trånga, av gravnischer kantade gångar som inte tycks föra någon annanstans än längre in i katakomberna. Gångarna förgrenas och återförenas ständigt i ett sådant virrvarr att kartritande omöjliggörs. Här och var kan dock smala och dammiga spiraltrappor i sten efter otaliga varv leda upp i De Dödas Stad.

I det allra djupaste mörkret finns så övergivna tunnlar av såväl modernt som urgammalt snitt, isande kalla gruvgångar som till sist övergår i en närmast organisk miljö som på ett obehagligt sätt för tankarna till tarmvindlingar. Den lätt pulserande och svampiga gången mynnar ut i Razidernas äggkläckningskammare med dess läderartade, svagt flourescerande och böljande väggar och tak.

Händelser

GENETIDERNA ANFALLER

Utan föregående varning överfalls rollpersonerna av T6 Genetider, som försöker snärja rollpersonerna med sina långa och mycket klibbiga tentakler. Genetiderna drar sig inte tillbaka förrän T3 rollpersoner snärjts - till dess slåss de på liv och död. Lyckas Genetiderna fånga T3 rollpersoner dras dessa snabbt bort av de Genetider som snärjt dem, medan övriga utkämpar fördröjningsstrid. Rollpersonernas enda chans att rädda sina fångade kamrater är att döda Genetidernas eftertrupp och inom T6 minuter hitta kamraterna innan dessa tömts på blod och frätts sönder av sina plågoandar. De Genetider som snärjer rollpersoner är helt upptagna av detta, och erbjuder inget annat motstånd än att de måste dödas innan kamraterna kan räddas.

SÖKARNAS TEMPEL

Rollpersonerna hör ett monotont mumlande från någonstans runt hörnet i de vindlande kloaktunnlarna. Ljudet stiger och faller oberoende av i vilken riktning rollpersonerna går, som om ljudkällan fanns överallt. Av och till ser rollpersonerna också ljusskenn i någon tunnels bortre ände, men när de nått dit syns inget ljus så långt ögat kan nå. Plötsligen ser de, först på 20 meters avstånd, en samling luggslitna figurer röra sig sakta och rytmiskt mässande runt en lägereld belägen i en tunnelkorsning. Ett antal artefakter skymtas rund elden - mer hinner rollpersonerna inte se, förrän elden och figurerna är som uppslukade av jorden. När rollpersonerna kommer fram till tunnelkorsningen kan de dock känna eldens kvardröjande värme, men mer än så hinner de knappast upptäcka. Två SR efter det att de nått ut i tunnelkorsningen anfalls de nämligen av T20 Sökare.

FEKKÜZERNAS HÅLA

Långt nere i Underjordens stinkande kloaker strålar ett antal avloppstunnlar samman och bildar en insjö av



mänskligt avfall. Den trögflytande sörjan kantas av drivor av ruttnande kroppsdelar och gulbleka skelettdelar – detta är Fekküzernas lekplats.

Det är hit de vidriga parasitvarelserna tvingar de mänskliga kroppsdelar de besatt - armar, ben, huvuden – för att i avfallets mitt inleda sina bisarra parningslekar. Den kloakstinkande insjöns mitt kokar av mänskliga kroppsdelars frenetiska rörelser som sänder långsamma dyningar över den sörjiga ytan. Bland avskrädet guppar kroppsdelar som tjänat ut sitt syfte och därför övergivits av Fekküzerna, kroppsdelar som kommer att läggas till den ständigt växande högen av likdelar som omger sörjan.

Stanken är redan på 100 meters avstånd så fruktansvärd att rollpersonerna måste slå ett lyckat TÅL-slag för att klara av att fortsätta framåt. För var tjugonde meter måste sedan TÅL-slagseffekten ökas med ett, annars klarar rollpersonen inte av att fortsätta. Om SL får resultatet 1-10 på en T20, ett slag som modifieras med -1 var tjugonde meter, anfalls rollpersonerna av RP's antal+1T6 Fekküzer.

RAZIDERNAS KAMMARE

Rollpersonerna har kommit ned i Underjordens allra mörkaste och mest livlösa region, ett område som av allt att döma tycks gränsa till Inferno. Det är i detta iskalla skuggrike olyckliga vandrare kan råka komma in i en av Razidernas äggkläckningskammare, låga och kala rum vars golv täcks av några decimeter djupt grumligt vatten. Svarta och läderartade ägg, ett par decimeter i diameter, ger ifrån sig en flourescerande glöd som ger kammaren en kuslig blå ton. Äggen pulserar lätt då svagt urskiljbara embryon inuti dem rör sig. Dessa embryon kommer att utvecklas till Larvae, svarta maskliknande varelser som jagar under marken i vår värld och Metropolis, och som är Razidernas första utvecklingsform.

När rollpersonerna kommer in i kammaren reagerar T8 embryon, vräker sig ut genom skalen och flyger rakt mot rollpersonerna tillsammans med en T6 Larvae som legat dolda i det grumliga vattnet. Rollpersonerna hör ett högfrekvent gnisslande ljud från flocken, som kastar sig över dem med vilt huggande runda munnar fyllda av rakbladsvassa tänder. Varelserna fortsätter anfalla till dess samtliga rollpersoner förtärts fullständigt, då de ger sig på sina svagare fränder för att till slut strömma ut ur kammaren på jakt efter nytt byte. Försöker rollpersonerna fly kommer varelserna att förfölja dem i T4 minuter innan de till slut ger upp. Observera att Larvae rör sig obehindrat igenom död materia - endast organiskt material (som exempelvis rollpersoner) hindrar deras framfart…

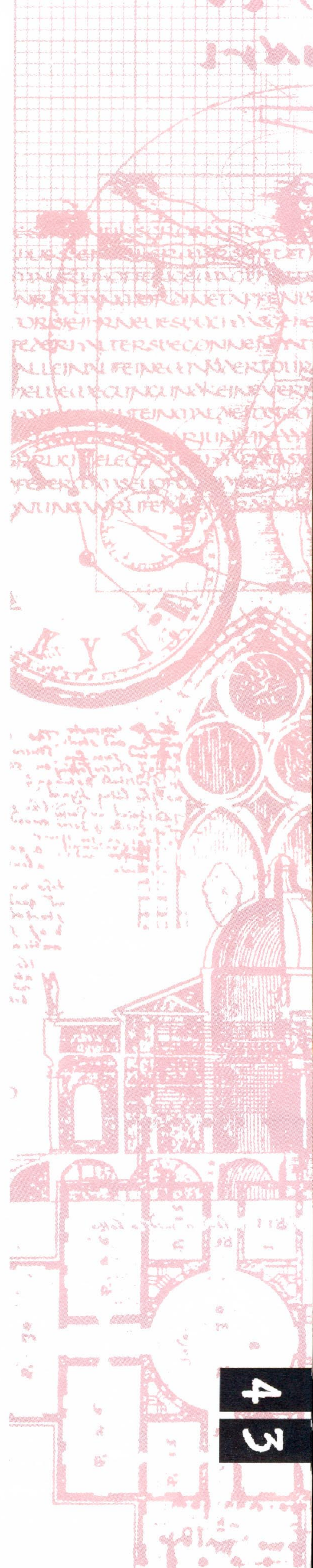
FAMLANDE LIK

Ett dovt mummel från någon obestämbar plats växer sig allt starkare ju längre in i katakomberna rollpersonerna kommer. Till slut brusar luften av en kör alltmer upphetsade röster på en mängd olika språk, alla lika okända för rollpersonerna. 3T6+4 knotiga benhänder famlar hungrigt efter dem och tänjer ut jordväggarna som om de varit av gummi. 1T6+6 grinande kranier avtecknar sig mot hinnan, dras undan och kommer tillbaka som om de sökte efter något. Plötsligt spricker hinnan och ett otal skelettarmar far blixtsnabbt ut och griper efter närmaste rollperson (T6 per RP). De som inte lyckas komma undan de iskalla gripklorna slits vilt sprattlande in i mörkret bakom de löst hängande mattgrå revor som förut var en jordvägg. Försöker kvarvarande RP rädda en olycklig kamrat måste de mäta sin STY med skelettarmarnas, som är 3T6+8. Lyckas räddningsförsöket måste RP fortsätta att kämpa sig förbi skelettarmarna enligt ovan, misslyckas det tystnar rösterna tvärt. De som klarat sig undan hör istället ett sjukt, vått ljud som inte kan missförstås. De olyckliga vräks nämligen tillbaka ut igen efter några sekunder - som helt renätna benhögar.

OPERATION OVUM

Rollpersonerna hamnar på något sätt plötsligen mitt ibland hundratals soldater i ett enormt bergrum. Ingen tar minsta notis om rollpersonerna, utan fortsätter sina lågt mumlande samtal sittande i mindre grupper. Innan rollpersonerna hinner fundera närmare över soldaternas ointresse eller hur de kommit till platsen stegar en skallig och fruktansvärt koppärig man i femtioårsåldern snabbt upp framför truppstyrkan, och samtliga närvarande kastar sig upp i stram och dödstyst givakt. Den som sist kommer på fötter rappas i ansiktet av nykomlingens ridpiska så att blodet stänker - fortfarande utan att minsta ord yttrats. Mannen är rena karikatyren av ordensbehängda paradtuppar, och kunde förutom uniformens många mörka fläckar ha tagits direkt ur en operett av det billigare slaget. Det vanställda ansiktet och det synbarliga nöje med vilket han utdelar bestraffningar gör hans glittriga påfågelsyttre så mycket mer motbjudande.

Mannen stöter fram några väl valda vrålade ord om den förestående kampen och den ära som står att finna på slagfältet, och sänder sedan bort trupperna till slakt med en föraktfull handviftning. Bergrummet töms på något tiotal sekunder på soldater, och rollpersonerna står ensamma kvar med den obehaglige Befälhavaren och fyra tungt beväpnade man ur dennes livgarde. Befälhavaren kommenderar manöver och börjar utan dröjsmål och i ett högt uppskruvat tempo instruera rollpersonerna inför ett uppdrag. Befälhavarens mentala närvaro - liksom hans mentala balans - är uppenbarligen mycket låg, vilket inte bara yttrar sig i att han tar rollpersonerna för underlydande utan också i hans sätt att se på snart sagt allt omkring sig. Under genomgången pekar Befälhavaren exempelvis ut punkter på något på väggen bakom sig, något han uppenbarligen anser är en karta. Rollpersonerna har dock inga svårigheter att se att "kartan" härrör från det soldatlik som







ligger vid Befälhavarens fötter - liket med det lilla hålet i pannan, liket som i princip saknar bakhuvud.

Befälhavaren tillhör naturligtvis inte dem som tar ett nej som ett svar, och skulle rollpersonerna vägra utföra uppdraget förklarar han sammanbitet och ytterst detaljerat vad straffet för ordervägran är. Skulle rollpersonerna trots Befälhavarens beskrivning, sina minnesbilder av halvt förbrända, korsfästa och likväl levande spillror längs tunnelväggarna och de fyra soldaternas mantelrörelser och psykotiska leenden fortfarande vägra - bryter helvetet ut. Med saliven stående som en sky ur munnen och med en röst som pendlar mellan tjurvrål och högsta falsett går Befälhavaren lös på rollpersonerna med ridpiskan. Detta är rollpersonernas sista chans att ändra sig innan de ådrar sig Befälhavarens eviga hat. Envisas de är deras enda möjlighet att klara sig undan en eldstrid med ytterst dåliga odds till överlevnad att fly hals över huvud. Befälhavaren kommer dock att sända sina män efter honom, och till slut kommer rollpersonerna ofelbart att stå inneslutna i en tunnelsektion. Ett vanligt PER-slag låter dem upptäcka ett uppsprängt hål i tunnelväggen bakom några oljetunnor, och kastar de sig in i detta och fortsätter nedåt längs den skrovliga gången är de trots allt på väg in i det uppdrag de flytt ifrån.

Väljer rollpersonerna att utföra - eller låtsas utföra - uppdraget går Befälhavaren psykotiskt babblande igenom vad uppgiften går ut på:

"I djupet under oss finns lämningar efter en utdöd civilisation, en stad vid namn Ktonor. Ert uppdrag är att rekognoscera området och så långt det är möjligt undvika kontakt med eventuella livsformer. Huvudsakliga spaningsobjekt är eventuell livsforms styrka samt stadens beskaffenhet. Utrustning gruppchefen anser nödvändig kvitteras ut i förråd 14. Rapport till mig personligen inom 36 timmar. Frågor - utgå."

Tonen i Befälhavarens röst gör det helt uppenbart att han tar det för givet att rollpersonerna inte har några frågor, och att han skulle få ett vredesutbrott om de likväl gjorde det. Platsen Befälhavaren talar om är inte Ktonor, men rollpersonerna är förmodligen lika omedvetna som Befälhavaren om att platsen i själva verket är en av Razidernas äggkläckningskammare.

Efter ordergivningen sveps rollpersonerna iväg till förrådet där de utrustas med vapen och förnödenheter, och de hinner knappt ta emot utrustningen förrän de snabbt förs till tunneln som leder mot "Ktonor". Rollpersonerna ges inte minsta möjlighet att ställa fler frågor, utan tillönskas ett kort lycka till och lämnas av Befälhavaren vid den gapande tunnelöppning som för ännu längre ned i Underjorden...

Tunnelns första sträckning är en trång och skrovlig gång som sprängts upp av någon av de inbördes stridande soldatklanerna, men efter något hundratal meter vidgar sig gången något runt ett mansstort hål i marken. Väl nere i hålet står rollpersonerna i en helt annorlunda tunnel, där blankpolerade väggar, golv och tak möts i en vinkel av exakt 90 grader. En kall vind far upp genom den svagt lutande tunneln och vidare förbi rollpersonerna, och något i den får rollpersonerna att huttra till. Skulle de försöka slingra sig undan uppdraget genom att följa tunneln åt fel håll, uppåt, kommer de efter några minuter till en enorm och ytterst bastant och låst port. Rollpersonerna kan omöjligt öppna porten, eftersom den är avsedd att hålla avsevärt mycket mäktigare varelser stången. De har inget annat val än att vända tillbaka nedåt - när de når platsen där de först kom ned i tunneln ser de att hålet i taket har täckts över av ett oljefat som är omöjligt att rubba. Rollpersonerna måste helt enkelt fortsätta nedåt.

Ju längre ned i tunneln rollpersonerna kommer, desto kallare blir det. Till slut är kylan nästan outhärdlig, och har de stött på någon form av liv tidigare under färden så är tunneln numera helt livlös. Rollpersonerna får en obehaglig känsla av att ingenting någonsin förändras här. Stillheten är statisk - detta är den yttersta döden.

Efter en tid får rollpersonerna så en känsla av att det faktiskt finns liv någonstans framför dem. Detta hjälper dock inte upp stämningen det minsta, eftersom känslan av total likformighet och kontroll fortfarande ligger kvar. Vad de anar framför sig är varelser som är så kontrollerade att de inte borde kunna kallas levande - Razider. Rollpersonerna närmar sig en av Razidernas äggkläckningskammare.

Är rollpersonerna ytterligt försiktiga kan de lyckas smyga sig fram så pass att de oupptäckta kan spana in i ett lågt, kvadratiskt rum med några decimeter grumligt vatten på golvet. Rummet är översållat av svarta ägg, ett par decimeter i diameter. Äggen ger ifrån sig ett flourescerande ljus som färgar vattnet blått och ger ett kusligt blåaktigt sken åt kammaren. Embryon rör sig svagt under de svarta, läderartade skalen. I kammarens bortre ände står en ensam Razid med ryggen mot dörröppningen och pysslar med äggen. Ur ett hål i golvet i rummets mitt stiger ett svagt sken, och lyckas någon med ett UPP-slag hör denne ett svagt och monotont buller som från avlägsna maskiner nerifrån hålet. Ljudet är bekant, men rollpersonerna kan inte riktigt placera det. Ett perfekt UPP-slag avslöjar dock att det är trafikbuller det rör sig om. Rollpersonen som gör upptäckten måste slå ett EGO-slag för att motstå impulsen att söka upp källan till det välbekanta och i denna miljö trygga ljudet.

Äggen strax innanför dörröppningen är tomma. De ser ut som en samling svarta och köttiga fotbollar som sprängts inifrån - någon har ganska nyligen kommit in i kammaren och överfallits av embryona som vräkt sig ut genom skalen och förtärt sitt offer. Knappt skönjbart i det grumliga vattnet ligger ett i det närmaste fullständigt renätet skelett som talar sitt tydliga språk. Skulle



rollpersonerna väcka övriga T6 embryon kommer dessa att vräka sig ut genom äggskalen och kasta sig rakt mot rollpersonerna tillsammans med de T3 Larvae som lurar i det grumliga vattnet (se kapitlet "Inferno" i Kult för närmare beskrivning av Razider). Raziden sluter upp i kön, och har rollpersonerna försatt chansen att förse sig med eldkastare i Befälhavarens förråd torde deras enda chans vara att fly. Skulle bara Raziden upptäcka dem har de större möjlighet att fly, men försöker de nedkämpa den istället för att fly kommer embryon och Larvae in i striden efter T6 SR.

Skulle rollpersonerna däremot lyckas nedkämpa varelserna i kammaren kan de naturligtvis undersöka rummet, men kommer hela tiden att känna ett fruktansvärt obehag av att vistas där. Kammaren ger dem såväl klaustrofobi som torgskräck, vilket gör att de måste slå ett lyckat EGO-slag varannan minut för att stå ut med vistelsen.

I kammarens mitt leder en trappa ned i det hål ur vilket ljud och ljus strömmar upp, och vid toppen av trappan känner rollpersonerna hur obehagskänslorna sakta ger vika. Ljuset värmer dem, och de känner sig underligt dragna till det. Rummet som väntar dem vid trappans nedre ände är litet och triangelformat, och i vart hörn står drygt manshöga ägg som i allt utom storleken liknar Razid-äggen i kammaren ovan dem. Det är ur ett av dessa det ljud som nu helt klart kan uppfattas som trafikbuller kommer. Rummets ljuskälla är den vinpokal i guld som står vid ett av de ljudlösa äggen, och ju närmare rollpersonerna kommer pokalen desto tryggare känner de sig. Lyfter någon upp pokalen drabbas denne av en vision av den sista nattvarden, vilket med rätta bör sätta igång vissa spekulationer hos spelarna. Visionen ger också rollpersonerna intrycket av att äggen är portaler till andra världar. Ägget närmast pokalen är den portal som rollpersonen tror leder rätt, och endast ett EGO-slag med normal effekt hindrar denne från att störta igenom portalen. Något i det tredje ägget rör sig med en svagt pulserande och rytmisk rörelse.

Att äggen är portaler är helt riktigt, men att portalen närmast pokalen skulle föra tillbaka till Elysium är helt fel - den leder till Inferno. Det svagt pulserande ägget för tillbaka upp till Underjorden, och genom det tredje ägget - det ur vilket trafikbullret hörs - kommer rollpersonerna till en gravkrypta i en centralt belägen kyrkogård i en storstad av SLs val. Portalerna leder endast från Underjorden till dessa tre platser, inte omvänt.

Ger sig rollpersonerna tillbaka upp till bergrummet och Befälhavaren kommer hålet de steg ned igenom fortfarande att vara täckt av ett oljefat som inte låter sig rubbas. Rollpersonerna kan naturligtvis slå hål på fatet, som efter en stund har tömts tillräckligt mycket för att kunna rubbas, men då de kommer upp i basen hittar de inte en levande människa.

(Nordisk Familjebok, tredje upplagan 1923-37. Tryckår 1943)

Graal [grāl] el. *Gral,* ett ord av osäker härledning (enl. en förklaring ... *lis,* dryckeskärl), uppdyker i skönlitteraturen först i Chrestien de Troyes' (se d.o.) "Conte del Graal" (före 1180), som berättar om en dyrbar om hemlighetsfull skål. G., vilken tillskrives många underbara egenskaper. Om Chrestien själv uppfunnit sagan eller hämtat ämnet från annat håll (möjl. från en orientalisk sagokrets) är ovisst. Robe[...] de Boron (som levde i början av 1200-t, trol. i England) gav en tolkning av G., vilken blev bestämmande för alla senare skalder. Han ansåg, att G. var den skål, vari Kristus med sina lärjungar tagit nattvarden och vari Josef av Arimatia uppsamlade Frälsarens blod. Den fördes av Josefs svåger Bron till England. Ur Brons stam framgick hjälten Perceval, som var utsedd till bevarare av G. och i vissa dikter slutade som Graalkon[...] G. sades vara förvarad på berget Montsalvat och där som en undergörande relik om[...] av en riddarvakt. Graalromanerna fingo småningom en alldeles ny karaktär. Den ri[...] liga andan hos Chrestien lämnade rum för en asketisk riktning. Kärleken uppfattad[...] som en frestelse, och riddarna strövade nu omkring för att söka G., som endast de[...] kaste och strängaste var värdig att ha under sitt hägn. Under medeltiden uppstod en hel serie dikter, bland vilka må nämnas dels prosaromanen "La queste du G." [...] talet), dels Wolfram, von Eschenbachs (se d.o.) stora symboliskt-romantiska dik[...] "Parzival". Sagan vann stor utbredning bl. a. i England och nådde till slut även Island. En ryktbar behandling av den i musikdramatisk form är Richard Wagne[...] "Parsifal" (1882); den spelar in även i hans "Lohengrin". Bekant är även Tenn[...] "Holy Grail" (i "Idylls of the king", 1869). I Sverige märkes Frödings dikt "S[...] Gral". Jfr. art. Bretonska romaner; A Nutt, "Studies on the legend of the holy [...] (1888); Newell, "The legend of the holy Grail" (1902); L. E. Iselin, "Der mo[...] ... Grallegende" (1909); L. v. Schroeder, "Die Wurzeln der S[...] ... "Parzival und der Gral in der Dichtu[...]

Utdrag ur Andrej Dworkins bok "Den heliga Graal och den judisk-bolsjevikiska konspirationen"

[E]nligt den kristna traditionen ... sista natt[...] kalk som Jesus brukade vid den sista natt[...]varden och som Josef från Arimatea samlade upp jesu blod från korset i. Grekerna talade om crater, bägaren där skapelsens materia bildades. Sufi-muslimerna såg kalken som Jamshids bägare som innehöll gudomlig kunskap och inspiration. Alla dessa stämmer och syftar på samma kalk; den heliga Graal. I en inkunabel som jag lyckats stjäla ur vatikanens bibliotek finns följande textfragment av Bliheris: "Graal söktes av mången tapper man vid kung... alla blevo dräpta. Men utan denna oumbärliga nyckel till...en av de sju... hemligheter icke ämnade för dödliga... fuktiga livmoder under... uråldriga stadens..." Den citerade biten i boken är ur Bliheris nu försvunna handskrift om graal. Texten visar tydligt att graal finns i katakomberna under Ro[m] ... Myndigheterna tillåter inte besökare p g a rasrisken, men hela nätterna arbetar bevis[...] ... hemligheter under jorden i hem[...]





Labyrinten

Metropolis' Labyrint är ett gytter av byggnader i stål, glas och betong som går in i och står ovanpå varandra som i ett vanvettigt arkitektoniskt plockepinn. Riktningsangivelser som "upp" och "ned" förlorar nästan sin mening efter en tid i Labyrinten, där man mycket väl kan gå nedför den ena byggnadens källartrappa och hamna på nästas övervåning. Området är inte bara en labyrint i ordets fysiska bemärkelse, utan också en ständigt föränderlig mental labyrint. Rollpersonerna kommer att röra sig genom en mardrömslik värld där ingenting är konstant. Den långa korridoren genom ett vindsutrymme kan inom loppet av ett tiotal steg blivit både enormt pannrum och ändlös trappa, för att till slut åter bli vindsutrymme. Rollpersonerna behöver inte ens förflytta sig för att uppleva dessa skillnader - det är som om hela Labyrinten var en enda jättelik kameleont med beslutsångest.

Labyrintens invånare uppvisar samma besynnerliga föränderlighet, vilket kanske är en förklaring till de ändlösa krig de olika grupperingarna utkämpar i ständigt skiftande allianser och fraktioner. Rollpersonerna kan stöta på en ytterst vänlig individ som ärligt och uppriktigt erbjuder sig att hjälpa dem - bara för att sekunder senare kasta sig över dem med mord i blicken. En vrålande best kan på ett ögonblick bli fridsamheten personifierad och ge rollpersonerna ett lösenord, en del av en karta eller något annat av värde. Labyrinten är en skrämmande och föränderlig miljö där fördelen Empati därför blir i det närmaste meningslös.

Dagsljuset syns endast undantagsvis i Labyrinten, och då oftast indirekt genom ett fönster som vetter ut mot ett atrium. Rollpersonerna tvingas leta sig fram genom ett virrvarr av vindlande och/eller ändlösa korridorer som tagna ur ett gigantiskt, fullständigt opersonligt och nedgånget ämbetsverk. Här finns hissar som verkar kunna föra dem långt ned i Underjorden, källare där långa, illa upplysta och svårt fuktskadade korridorer kantade av lagerutrymmen och prång varvas med omöjligt stora pannrum, trapphus utan slut och stillastående rulltrappor. Vidare finns här servicegångar, ventilationstrummor och enorma underjordiska parkeringshus – och naturligtvis kan färden för en tid gå uppför brandstegar och över hustak. Överallt syns spår efter Labyrintinvånarnas ändlösa och invecklade klanstrider och reviruppgörelser, spår i form av massakrerade kroppar, blodpölar och mer eller mindre obrukbara vapen.

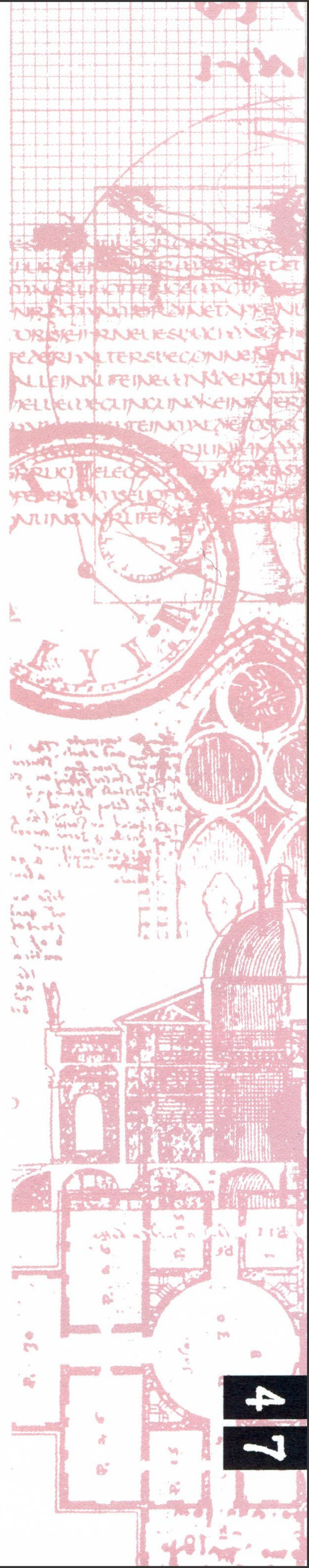
Den labyrint som utgör en del av Metropolis är förstås bara en förlängning av den oändliga Labyrint som inkapslar hela staden och stänger ute Infernos, Elysiums och Limbos invånare. Under de svunna tidsåldrar då illusionen ännu var intakt var Labyrinten det enda sättet att nå Metropolis och dess enigmatiska struktur tillät endast mycket mäktiga och insiktsfulla varelser att passera igenom. Nu, när Maskinen förfaller i Demiurgens frånvaro och Labyrintens väggar rämnar, sker det allt oftare att ovetande eller tidigare oförmögna figurer bryter barriären.

Händelser

AZGHOULEN

Utan föregående varning förändras rummet kring rollpersonerna, och de står nu i ett enormt pannrum med tre vrålande värmepannor. Rummets ena hörn upptas av en gallerbur i flagnat mattsvart stål som låsts med ett enormt och bastant hänglås. I buren sitter





och ligger T20 vettskrämda, utmärglade och smutsiga barn. Barnen är så illa åtgångna, så skräckslagna och utmattade, att rollpersonerna endast har 20% chans att få kontakt med något av barnen. Lyckas de ändå få något av barnen att förstå att de inte kommit för att skada dem, lär rollpersonerna ändå inte få mycket mer än hulkande snyftningar samt darrande pekanden mot den mittersta värmepannan ur dem. Är rollpersonerna smarta nog att undersöka den utpekade värmepannan kommer de att hitta en stor, svart nyckel ovanpå pannan - nyckeln till burens hänglås.

T20 SR efter att rollpersonerna kommit in i pannrummet hörs skrik och gråt från dörröppningen, och en Azghoul uppenbarar sig med två sparkande barn i armarna. Azghoulen är för upptagen för att lägga märke till rollpersonerna om de håller sig lugna. Så snart Azghoulen stuvat in de två barnen i den mittersta värmepannan kastar den dock en snabb blick bort mot buren. Har rollpersonerna inte hunnit gömma sig kastar den sig omedelbart över dem, annars stegar den ackompanjerad av de brinnande barnens dödsvrål, bort mot den mittersta värmepannan. Ligger nyckeln kvar öppnar den buren och sliter ut två barn, är nyckeln borta vrålar den till av ilska och börjar söka igenom pannrummet. Hittar Azghoulen rollpersonerna inom T6 SR är den så uppretad att den har två extra attacker, men då försvarar den sig inte.

Hinner rollpersonerna öppna buren, befria barnen och tillsammans med dem ta sig ut ur pannrummet inom T20 SR efter det att de kom in klarar de sig helt undan Azghoulen - de kommer inte ens att se till den. I annat fall måste de nedkämpa Azghoulen för att kunna befria barnen. Går Azghoulen segrande ur striden fjättrar den rollpersonerna och tvingar dem att se på när den plågar, bränner och slår ihjäl barnen ett efter ett. Knappt har den hunnit börja tortera den förste rollpersonen förrän en märklig förändring kommer över den - Azghoulen hejdar sig och backar bugande ut ur pannrummet.

ÄMBETSVERKET

Rollpersonérna har kommit in i ett ämbetsverks till synes ändlösa salar och korridorer. Till en början uppfattas allting som normalt, möjligtvis med undantag av rummens våldsamt överdrivna proportioner. Snart ser de dock märkligare saker än takhöjder på 200 meter och milslånga korridorer. I det kalla och blinkande skenet från ett lysrör tycks receptionister och förbipasserande handläggare för en sekund vara något annat. Den leende sekreteraren blir för en sekund en hånflinande Razid, byrådirektören vid sitt skrivbord ett ruttnande, ännu levande lik...

SCHUTZENPANZERWAGEN

RP kommer in i en synnerligen nedgången del av Labyrinten som uteslutande består av förvillande veck av smutsiga tegelmurar. Orientering är totalt omöjligt och ibland öppnar sig mörka hål bakom en trave raserat tegel som leder till andra världar. Luften är mycket dålig och det okontrollerade virrandet bör frustrera RP. Plötsligt kommer de fram till ett rum, den första öppna utrymmet på ett bra tag och där står en tysk pansarhalvbandvagn. I halvbandvagnen sitter fyra förtorkade lik i helt nya tyska 2:a världskrigsuniformer. Vart och ett av liken har en dödlig skada i huvudet, en skrumpnad hjärna ligger utspilld på pansarplåten, ena halvan av ett ansikte är ett gapande hål, ett öga har fallit ut på kinden som en mask som kommer ur ett äpple. Liken får plötsligt liv när RP närmar sig vagnen och attackerar dem. De fungerar som levande döda enligt Kultreglerna. RP kan sedan, förhoppningsvis, använda pansarhalvbandvagen till att forcera de frustrerande tegelväggarna. Om RP gör detta så låt dem komma ut på ett oväntat ställe. Nedan följer ett par exempel. Om SL önskar använda dessa, men RP inte tänker på denna möjlighet, så kan SL påpeka det lite övertydligt.

- *RP bryter igenom en tegelvägg och befinner sig plötsligt utanför demiurgens citadell som håller på att sjunka.*

- *De kommer ut genom en tegelvägg i en storstad i Elysium. Området är ett av de sämre och invånarna är mycket nedgångna och för att inte säga förvånade över besöket. Det kan ta ett tag innan RP är medvetna om övergången.*

- *De har just brutit igenom och kört över kanten på en bro. De är på väg mot en skoningslös vattenyta ett tiotal meter ned. Låt RP slå en RÖR +3 för att undgå ett nedslag sittande i tanken. Om RP klarar detta har de lyckat med att ta sig ur vagnen och lyckats med att dyka mot vattnet. Om de missar slaget gäller följande tabell : 1T20 1-4 skråma, 5-10 lätt skada, 11 -17 allvarlig skada, 18+ dödlig skada. Bron kan vara belägen varhelst SL anser lämpligt*

SCHAKT MATT

RP står plötsligt på en avsats som sticker ut i ett 40 meter brett, kvadratiskt schakt. Runt de fuktspräng-da betongväggarna löper en smal gångväg med ett lågt stålräcke. Varken golv eller tak kan skönjas och schaktet tycks oändligt. Ingen dörr finns på deras nivå, men väl på andra nivåer. De andra nivåerna ser identiska ut och mellan dem finns fotsteg som sticker ut som rostiga hårstrån ur den kala väggen. Upp ur djupet väller en unken, omänsklig stank. Då RP troligen försöker ta sig mot en synlig öppning, uppåt eller nedåt , så bjuder färder mellan nivåerna på vissa risker. Om RP inte gör några som helst förberedelser och bara klättrar så låt dem slå ett EGO-slag. Misslyckas detta så brister ett fotsteg. Om RP undersöker varje fotsteg under klättringen, låt dem då slå



ett UPP-slag, om de missar slaget låt dem då istället slå ett EGO-slag enligt ovan. Om RP försöker säkra sig med rep o dyl så fungerar detta. Om RP faller så är detta fatalt. Nedan följer ett par exempel på vad som kan hända .

- *RP är fullt upptagna med att klättra när dånande vrål fyller schaktet. Ett tiotal sönderbrända kroppar faller förbi och studsar skrikande mellan väggarna. Varje kropp har en meterlång svans av söndertrasad hud efter sig. Låt RP slå skräckslag och sedan ett EGO-slag. Om RP slår 20 på EGO-slaget så rivs han loss från väggen av en studsande kropp och faller nedåt.*

- *RP når den plattform eller nivå de tänkt men öppningen de spanat in finns inte kvar.*

- *Den nivå RP befinner sig på viker sig med ett skärande ljud och störtar ned i djupet. RP måste slå en RÖR +5 för att kunna nå en stege i tid eller för att hinna kasta sig av på nivån under. En desperat RP kan tillåtas försöka båda möjligheterna.*

CENTRALARKIVET

är en mytisk plats som sägs vara belägen någonstans i Labyrinten, enligt många i dess hjärta. Myterna säger att allt som någonsin har hänt och kommer att hända i Maskinen finns dokumenterat i Centralarkivet. Arkonternas och dödsänglarnas agenter söker febrilt igenom Labyrintens ändlösa korridorer, källargångar och ämbetsverk efter Centralarkivet, där de tror att sanningen bakom Demiurgens försvinnande och de sju nycklarna ska finnas nedtecknad. Det finns de som hävdar att Centralarkivet går att nå via vissa platser i Elysium, som t ex Stasis och CIA's enorma personarkiv. Det sägs också att Allt Vetandes Väktare, Förste Arkivarien, har lämnat sitt Centralarkiv för att finna nycklarna och ta Demiurgens plats.



Maskinstaden

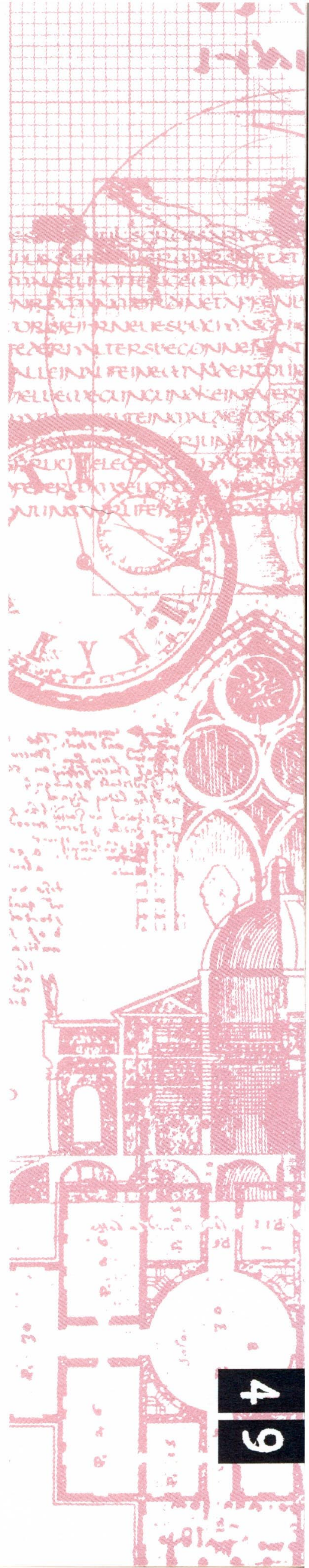
Maskinstaden är en tekno-myrstack, ett myllrande samhälle befolkat av outtröttliga Arbetartekroner som oupphörligt förbättrar, bygger till, monterar ned, flyttar och återuppbygger Maskinstaden. Uråldrig och toppmodern teknologi blandas ogenerat: kraftkällan till en produktionsenhets digitala kontrollsystem kan mycket väl bestå av ett medeltida kvarnhjul, medan det löpande bandet drivs av en dånande dieselmotor. Marken korsas av kraftkablar, virvlande kraftöverföringsaxlar, långa serier av pistonger och kugghjul, ledningar för kylvatten och ånga. Här och var syns kopplingsplintar för elöverföring explodera i våldsamma gnistregn under ett droppande vattenrör, och ett tiotal arbetartekroner strömmar till för att åtgärda problemet. Maskiner tystnar och kommer till liv i en märkligt suggestiv maskinell symfoni, och rollpersoner med teknofobi får samtliga färdighetsslag modifierade med +5.

Maskinstaden är den motoriska kärnan i Demiurgens skapelse, men är liksom Maskinen i sin helhet stadd i långt gånget förfall. Mekanik och elektronik drabbas konstant av driftsstörningar och tekronerna arbetar febrilt för att motverka sönderfallet.

Trots myllret av arbetartekroner kan rollpersonerna relativt ostörda ta sig igenom enorma transformatorhallar där luften knastrar av elektricitet och spänningsfälten får håret att resa sig på deras huvuden. Den statiska elektriciteten resulterar i lätt obehagliga stötar från samtliga metallobjekt, och utrustning som systemkameror, kom-radio och pacemakers drabbas av kraftiga funktionsstörningar.

I mekaniska verkstäder, stål- och valsverk och





monteringshallar yr gnistregnen från svetsar, gjutformar och ånghammare. Det fruktansvärda bullret minskar genast rollpersonernas möjlighet att uppfatta ljud, och efter fem minuter i området har dånet fått en närmast hypnotisk effekt, varvid såväl UPP- som EGO-baserade färdigheter modifieras med +5. Den första halvtimmen efter det att området lämnats nedsätts rollpersonernas hörselbaserade UPP-slag med +2 på grund av ringandet i deras öron.

I Maskinstaden ligger så den märkliga konstruktion som kallas Drottningen, det tekno-organiska löpande band från vilket nya arbetar- och soldattekroner spottas ut, omgiven av T20+10 sofistikerat beväpnade soldattekroner. I anslutning till Drottningen ligger också det forskningscentrum i vilket tekronerna gjort banbrytande upptäckter inom cyborgteknologin, och i anslutning till det ett enormt kylrum där hundratals människokroppar och -organ hålls lagrade i cryogen-behållare. 3T6 tekroner, bevakade av ytterligare 2T6 soldattekroner, är ständigt sysselsatta med att dissekera människokroppar och ansluta diverse organ till mätinstrument och mekaniska anordningar. På ett undersökningsbord av rostfri metall ligger ett blåblekt lik med vidöppna ögon och gapande mun. Ett trettiotal elektroder förbinder den frilagda hjärnan med en EKG-liknande apparat. Plötsligt börjar apparaten knattra ur sig utskrifter, och liket på bordet sprattlar i en grotesk dans samtidigt som de blå läpparna syns babbla ljudlöst och de döda ögonen lyser av skräck. Rollpersonerna måste slå ett skräckslag för att motstå impulsen att fly rummet hals över huvud.

Händelser

MAGISTRATER

Rollpersonerna stöter på en patrullerande Magistrat i Maskinstadens utkanter, och uppmanas att stanna och lägga ned eventuella vapen. Uppmaningen följs 2 SR senare av en välriktad maskingevärssalva vid rollpersonernas fötter. Åtlyder rollpersonerna inte uppmaningen inom ytterligare 2 SR är Magistratens nästa salva menad att inkapacitera - vare sig rollpersonerna flyr hals över huvud eller försöker prata sig ur situationen. Magistraten skjuter endast i undantagsfall för att döda, eftersom tekronerna den tjänar har användning för människor. Klarar rollpersonerna sig inte ur knipan släpas de snabbt iväg till centrallaboratoriet där forskartekroner känslokallt tar emot de nya försökskaninerna…

CRYO-KAMMAREN

Rollpersonerna har frivilligt eller ofrivilligt kommit till Maskinstadens central-laboratorium, där forskartekroner genom ohyggliga experiment och DNA-analys försöker skapa en ny, delvis organisk, tekronras. Syftet med denna strävan tycks mest vara inriktat på att skapa den perfekta tekno-organiska stridsmaskinen, ett arbete samtliga Arkonters utsända bevakar och med jämna mellanrum saboterar för att hindra att någon annan lyckas få reda på för mycket. De ständiga sabotagen gör att laboratoriet närmast är att likna vid en högteknologisk undergångsvision, där sotig och delvis funktionsoduglig utrustning nödtorftigt lappas ihop i skenet av kraftigt flimrande lysrör.

Har rollpersonerna lyckats ta sig in i laboratoriet för egen maskin slår någon av de 3T6 forskartekronerna omedelbart larm, varvid 2T6 soldattekroner anländer inom T6 SR för att återställa ordningen. Rollpersonerna sätts i en bur som för tankarna till de motsvarigheter som bebos av apor och kaniner i laboratorier i vår värld. Under några evighetslånga timmar tvingas de se på när tekronerna kallasinnigt utför experiment med svagström i hjärnbarken på tre försökspersoner som nyss tagits ur cryo-kammaren. När skriken tystnat och blodet svabbats bort är det rollpersonernas tur…

TERROR I TERRARIUM

RP kommer in i ett område som i mångt och mycket påminner om ett terrarium, men i montrarna finns inga ormar. Sal efter sal är fyllda med montrar där kroppsdelar från människor sitter separerade och ikopplade till smutsiga slangar, oljiga rör och oisolerade elledningar på ett grotsekt motbjudande sätt. En mansbål, ett kvinnohuvud och en spädbarnsarm kan utgöra ett diorama som dränks i blåaktigt ljus bakom en fläckad glasruta.Vid varje monter finns en strömbrytare utformad som en spak som kan fällas ned. Om RP gör detta övergår ljuset i montern till bländande styrka och kroppsdelarna börjar rycka spastiskt. Munnar släpper ut oljeindränkta skrik som smutsar ner rutan, kroppsöppningar läcker blod, olja och andra vätskor; lemmar och muskler förvrids och sprattlar tills de slits i obrukbara stycken och benpiporna bryter fram genom köttet. Glaset i montern stänks ned av utsöndringar och lemmar tar eld. Låt RP slå skräckslag med + 5. Denna incident drar troligen till sig tekroner och RP kan tvingas fly hals över huvud.

EKO

RP hör skottlossning framför dem bland hotfullt mullrande, fuktiga maskiner. En grupp ungdomar i mörka kläder och rånarluvor kämpar förtvivlat med en tekron. Tekronen har fångat en av dem i ett järngrepp och föser med en gripklo ett surrande verktyg mot en flickas hals, hennes rånarluva ligger i en blodpöl på stålgolvet. Offrets ansikte förvrids i gränslös smärta och en kaskad av rött stänker upp när huvudet lossnar och faller till marken med en duns. De tre andra drabbas av panik, fångas lätt in av tekro-

Uppslag ur tidskriften Fire & Steel; ett magasin "för dekonstruktion och rekonstruktion av den postmoderne Uppfinnaren."

FIRE & STEEL
NUMMER TRE 1994

MAGAZINE FÖR DEKONSTRUKTION & REKONSTRUKTION AV DEN POSTMODERNE UPPFINNAREN

ELEKTRISKA LANDSKAP

STOPPA REGREDIERINGEN!

APSJUKDOMEN AIDS

PIONJÄRER INOM EVOLUTIONEN



FIRE & STEEL

NUMMER TRE 1994

DE ARTIFICIELLA INTELLIGENSERNAS KREATUR;

REGERINGENS SINNESSVAGA DEKADENS

Regeringen avslog som väntat dr Walter Kovics spjutprojekt inom gränsområdet människa/maskin. En grupp regredierande, kokainsniffande kommunistkräk på KTH utgjorde tyvärr enda remissinstans. I deras motiv fanns sinnessvaga fraser som "...obehagliga övermänniskotankar. Etiska gränser saknas...". "Betänkliga målsättningar...sjukliga sammanblandningar av kroppsfunktioner och primitiva elektroniska komponenter..." Denna rappakalja föll som väntat i god jord hos den homosexuelle ministern...



KRILLONS VIRTUELLA SYNAPSSTIMULATOR

Den polske uppfinnaren Krillons arbete med sin virtuella synapsstimulator är välkänt efter våra artiklar i ämnet. Stimulatorn skall öka flödet i hjärnan med en helt ny syntetisk signalsubstans och en samling elektriska virtuella stimulatorer kopplade till hjärnbarkens olika lober enligt Bluhms neoprincip (se förra numret). Detta skall enligt Krillons heroiska idéer göra att hjärnas aktivitet ökar med 375,3%, att den operationella IQ-nivån stiger med 102,5% och att sömnbehovet reduceras till ca 1h/vecka. Krillon avled tyvärr i januari då hans apparatur istället för att automatinjicera signalsubstansen direkt i cortex ströp blodtillförseln till hjärnan...

ELEKTRISKA LANDSKAP

Människan biologiska evolutionsfas upphörde i mitten av 1920-talet. En ständigt tilltagande regrediering till allt mer aplika nivåer syns tydligt i våra urbana centra. Apsjukdomen AIDS intåg bland de dekadenta subkulturerna förvånar ingen. Endast en man med stora skygglappar kan undgå att upptäcka evolutionen av utommänskliga egenskaper som sker i de ton av apparatur som omger oss dagligen i vår närhet: det elektriska landskapet. Vi har alla uppfattat tankemumlet från de nyväckta intelligenser som bor i våra maskiner och som styr den tekniska, politiska och biologiska utvecklingen. Vårt heliga uppdrag att med fara för våra liv uppsöka dessa elektriska landskap, att utveckla våra väsen bortom det förlegade primatstadiet och att förstärka våra kroppar mekaniskt och elektroniskt. Vi måste stoppa regredieringen! Människokroppen måste förstärkas maskinellt för att ta steget från apan Homo sapiens till nya, djärvare strukturer. Rädsla är svaghet och...







nen och har släppt sina vapen på marken. Alltihop inramas av de stora tankarna med giftsymboler som är täckta med kulhål, och som spyr ut tung vätska som bildar stickande ångor. Undomarna är helt inlindade i Tekronens stålarmar och kommer uppenbart att möta samma öde som flickan. Om RP beslutar att hjälpa dem, blir de överlevande mycket tacksamma och kan visa dem vägen ut ur fabriken, som de tror att de befinner sig i. Om RP går ut den vägen arresteras de av polisen för skadegörelse och vållande till annans död. Ambulanser finns på platsen och flera arbetare har dött till följd av aktionen.

Ångorna från giftet gör att RP tvingas slå ett TÅL-slag för att inte svimma. Om de klarar detta så har har de +2 till alla aktiviteter i en timme. Om de missar och svimmar har de +5 till alla aktiviteter i tre dagar. Blir de liggande i ångorna dör de.

CENTRALLABORATORIET

Ett stort komplex som i obskyra ockulta böcker refereras till som Centrallaboratoriet utgör de allra farligaste delarna av Maskinstaden. Här bedrivs något som kan kallas artificiell evolution av tekronerna och det är här som ny teknologi uppstår. Arkonternas utsända saboterar ständigt arbetet för att förhindra att ny teknik hamnar i fel händer. Även andra grupper rör sig i dessa delar och möter då hårt och fanatiskt motstånd från tekronerna. Dessa eruptioner av sabotage och desperata strider har sotat stålväggarna och ärrat maskiner med mängder av undermåliga snabbreparationer. Om RP väljer att röra sig i Centrallaboratoriet löper de hela tiden risken att attackeras av tekroner eller att skadas av havererande maskiner som exploderar i moln av dödligt metallsplitter.

Tekronerna har ett antal stora Cryo-kammare som de har fyllt med diverse organiskt material där även människor ingår. Kamrarna håller mellan -50 och -80°. De djupfrysta kropparna ligger nedsänkta i hål med grön vätska som håller absoluta nollpunkten. Väggarna utgörs av naket, rostfritt stål som ögonblickligen fryser fast naken människohud. Tekronerna kan tänkas vilja spara tillfångatagna RP i cryokamrarna...

Det tekniska experimenterande som bedrivs i Centrallaboratoriet utförs uteslutande på levande varelser. Om RP söker upp de innersta delarna kan de få bevittna hur fastspända människor fått skallen öppnade. Tekroner för ner olika elektroder och verktyg i de blottlagda hjärnbarkarna och offren vrider sig i kramper av smärta. Väggarna är täckta med olika organiska rester och produkter. Golven och de rostfria stålbänkarna är fyllda med människorester och oljiga verktyg. RP löper stor risk att bli attackerade av tekroner som samlar material...

GALNA UPPFINNARE PÅ RÖVARSTRÅT

En händelse som är frekvent i Maskinstaden och i hög grad bidrar till dess sönderfall är plundringståg från Elysium. Dessa räder utförs av en mängd olika grupper och för en rad skiftande syften. Den gemensamma nämnaren är att man försöker tillskansa sig den ovärderliga teknologi som finns insprängd i Maskinstaden fragmentariska tekno-pussel. En del av grupperna som rör sig i maskinstaden är expeditioner styrda av liktorer och därmed uteslutande välorganiserade och totalt hänsynslösa. Liktorer deltar sällan själva i plundringsstråten då det är för riskabelt.

En annan stor grupp plundrare är forskare. De jagar runt i blodstänkta laboratorierockar med en fanatisk glimt i blicken och en kraftfull uppsättning vapen och vektyg. Forskarna är nästan alltid ensamma och som mest tre stycken. Deras utflykter till Maskinstaden sker helt omedvetet efter veckor av omänskligt överarbete och minimalt med sömn. De agerar i ett trancetillstånd och reagerar bara på stimuli som motsvarar den eftersökta "upptäckten". Tekroner eller eventuella rollpersoner utgör hinder och bekämpas till sista blodsdroppen.

Plundringstågen begränsas till teknologiska inventioner som kan sammanfogas med befintlig teknologi i Elysium. Den allra mest avancerade biotekniken ter sig obegriplig då den ligger utanför elysiums teknologiska sammanhang och rationalisertas därmed bort som ovidkommanden. Forskare, tekniker och uppfinnare är strängt rationella och kan inte ta till sig irationella upptäckter annat än inom mycket strikta ramar.

Andra grupper som rör sig i Maskinstaden är Hellers och ockult intresserade som för det mesta saknar kunskap om vad de ser.

OM TEKRONER

Rollpersonerna möter en grupp ledda av en liktor. Gruppen skulle ta sig in i Maskinstaden och stjäla prototypen till ett nytt batteri med oerhörd kapacitet. Gruppen leds av en gammal legoknekt vid namn Leon Schneider. Leon tänker piska sin grupp till det yttersta och tvinga dem att lyda hans minsta vink, för att sedan överge gruppen i Maskinstaden eller eventuellt avrätta de överlevande. Gruppen består av sju man varav två forskare. Alla klädda i stridsmundering med kevlarvästar, lätta k-pistar och plasthjälmar. Gruppen hamnar emellertid i desperat strid med tekroner som omringar dem och tillintegör dem en efter en. De köttiga ljuden från tekroner som dissekerade bortförda gruppmedlemmar levande demoraliserade resterande i skaran. SL kan låta RP ingå i gruppen, möta gruppen i deras förtvivlade strid eller möta en sårad överlevande som blivit nermejad av Schneider och ber dem hämnas. Liktorn heter Markus Rosencreutz och har en hög position på ABB som forskningschef. Han väntar i deras forskningslaboratorium i Elysium med en handfull servilier...



DEN DESPERATE FORSKAREN

RP möter en man som fumligt bänder i en besynnerlig maskin som sprayar honom med kokande olja. Mannen är medelålders, flintskallig och mycket otränad. Han bär en vit laboratorierock täckt av blodfläckar och revor. När han blir varse RP släpper han polygriptången och stirrar förvirrat mot RP genom sina fläckiga glasögon. Halva ansiktet är täckt med brännsår från den heta oljan. Efter ett ögonblick av tvekan kastar han sig på knä och letar frenetiskt bland spillror och skrot på marken. Med en magnumrevolver försöker han nedkämpa RP och därefter med sina bara händer. Han ger sig aldrig. På rocken hänger ett ID-kort i plast "Pharmacia, Martin Sandén, Chef tekn utveckl., plan 3" samt en streckkod. Föremålet han försökt bända loss är en plastliknande behållare med olika genomskinliga kolvar i.

PROTO-TEKRONER

Proto-tekroner förekommer i Maskinstadens alla delar. De beundrar tekroner som den perfekta varelsen , den perfekta symbiosen mellan teknolgi och biologi. De försöker själva förstärka sina kroppar med mekaniska delar och olika elektroniska komponenter. Resultatet blir inte sällan infektioner, sämre rörlighet och partiella handikapp och – ibland – döden. Proto-tekroner strävar inte efter att bli tekroner utan att bli evolverade människor. De tror att de håller på att ta ett stort kliv i människans evolution. De skiljer sig mot övriga grupper i Maskinstaden då de i regel inte är lika aggresiva, och att deras främsta syften inte är att stjäla teknologi utan av mer mystisk natur. De förändringar av kropparna som skett är oftast klumpigt utförda av klantiga källaringeniörer med begränsade insikter på de nödvändiga områdena. Tekronerna ignorerar dem så länge som de inte stör maskinerna eller stjäl apparatur. Proto-tekroner kan veta sätt att ta sig till Maskinstaden och eventuellt hjälpa en grupp RP med olika saker. Allt enligt SLs riktlinjer.

DÖDENS MASKINERI

Maskinstaden utgör en mycket farlig miljö liksom hela Metropolis. Vissa delar är emellertid glest befolkade med tekroner och andra varelser, men där finns andra faror. Dessa delar kallas ofta slumrande eller döda, men detta är en inte helt korrekt benämning då det finns fullt funktionella delar i områdena. Här nedan kommer ett par händelser som kan inträffa i dessa områden.

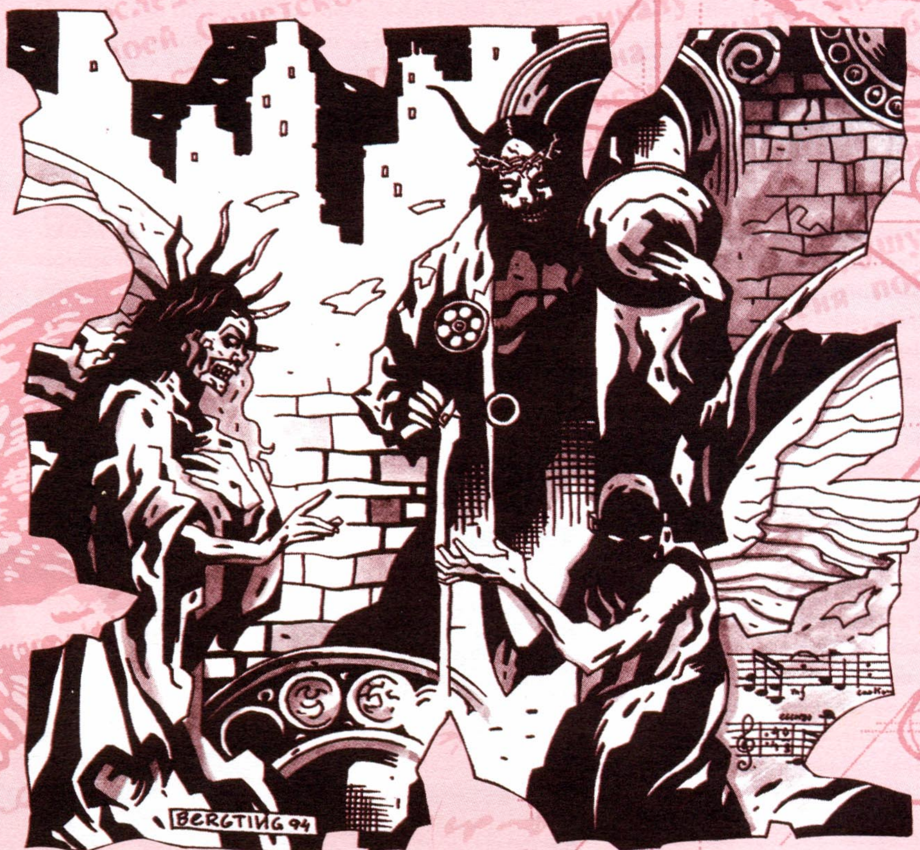
• *RP kommer in i en stor stålklädd sal. Taket är sprucket och långa, nakna kopparledningar leder ner i en stor grumlig plåtbassäng i salens mitt. Bassängen är fylld med saltlösning och ledningarna är strömförande. För att ta sig förbi måste RP klara en RÖR. Annars snubblar de på den sörjiga stålkanten och drabbas av en allvarlig skada från bassängens elledande sörja. Flera misslyckanden kan visa sig fatalt. Om RP tänker på att skydda sig är t ex gummi ett lämpligt material.*

• *Vägen framåt blockeras av dovt surrande maskiner . RP ser att maskinerna är dolda under ett sårigt och anfrätt blyhölje som delvis smält. Varningsskyltar med illröd text ropar varningar på ryska. Intill ligger en hårlös, blek och död man i en anfrätt overall. Om RP stannar i 3 SR drar de på sig en skråma, vid 5 SR drar de på sig en lätt skada, vid 10 SR en allvarlig skada och drabbas av kräkanfall och yrsel, vid 15+ SR så drabbas de av en dödlig skada. Apparaten är en rysk atomreaktor från femtiotalet... Vill SL ha effekter kan ha låta dem kräkas tidigare än efter 10 SR, drabbas av yrsel eller senare tappa hår.*

• *RP har vandrat i timmar i till synes döda delar men kommer plötsligt in i en het och fuktig miljö där stora cisterner med smält metall som kan vältas med maskineri. Detta kan brukas för att spärra vägen för eventuella förföljare. SL kan presentera rummet lite flyktigt som en stor fuktig, industrilokal och sedan fokusera på spakarna som styr cisternerna och därmed narra RP att bruka dem. En annan möjlighet är att cisternerna plötsligt välter ut sitt dödliga innehåll och flödar hela lokalen och därmed tvingar RP till desperat flykt upp för rostiga stegar undan den kokande döden.*



MAKTENS HEMVIST



Andrews, Andrews, Andrews", skanderade massan extatiskt. Det grova stålnätet skilde honom från de muterade människospillrorna på läktarna. Ynglingarna var klädda i patetiska punkimitationer. Kräk, tänkte Andrews. Spikklubban hade gjort honom till kung på arenan. Han hade dräpt fler trashankar än han orkade minnas. Förlorarna fläckade den skrovliga betongen med sina misslyckanden. Strålkastarna svepte fram och tillbaka över stridsscenen. Luften kokade av adrenalin och hundratals svettiga, smutsiga kroppar. Det var bara en kvar, men han verkade vara en lätt match. Arenans slumpartade stridsterräng med betong och stålhinder av olika storlek, förvandlade stridens testosteronrus till ett frustrerat letande efter fega motståndare.

Andrews hade inte sovit på flera dygn. Han var så arg, så arg... Han hade inte känt en sådan ilska sedan Tet-offensiven, men då hade han tagit piller hela tiden...

Den sista motståndaren låg och flämtade utmattat bakom ett stridsvagnshinder. Den trasiga, fläckiga kostymen fick Andrews att småle. Han släppte klubban. Den skulle inte behövas. Mannen i kostymen tittade vädjande på honom med fuktiga hundögon. "Tro'ru att jag är nån satans moder Theresa", morrade Andrews. En hård spark i ryggen höll offret lugnt. Pöbeln vrålade i extas. Ett resolut järngrepp runt motståndarens flämtande strupe och Andrews var redo att släppa ut mannens blod i en stötig stråle. Strålkastarna naglade sig fast vid kämparna. Då hörde han honom väsa ansträngt; "Andrews, vi måste hitta Rebecca, vi måste stoppa henne!" Utan att röra en min slängde han Harry över ena axeln. Massan väntade förväntansfullt på kattens lek med råttan. Med ett par snabba språng lämnade de arenan. Andrews tömde hissen med en splittergranat. En sirén tjöt ilsket. Den blodfläckade stålhissen förde dem uppåt innan pöbeln runt Arenan hunnit reagera.

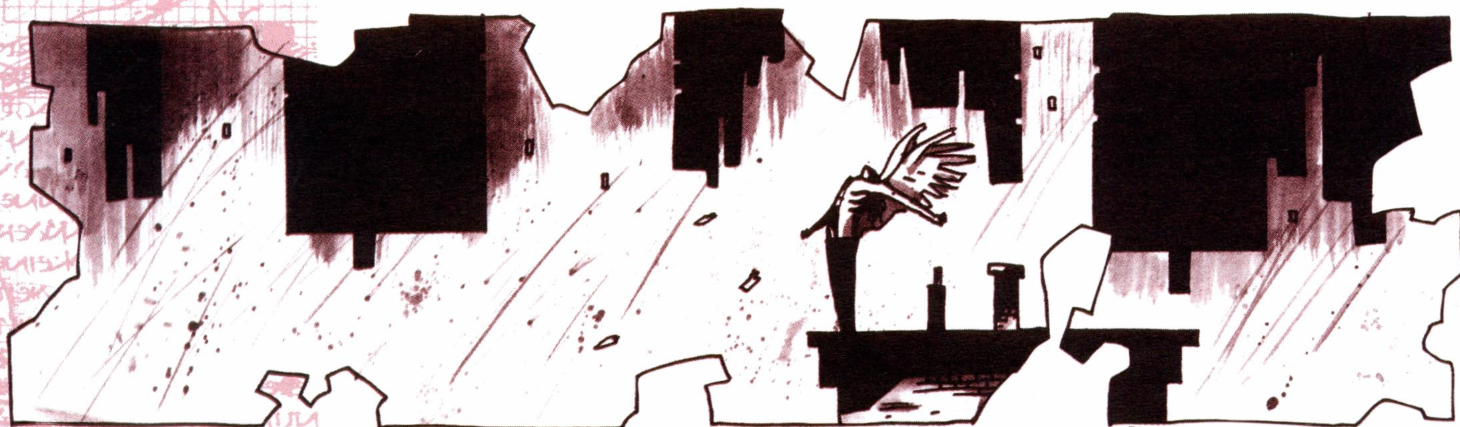
Under en uppfläkt kropp i hissen fann Andrews en tung kulspruta. Harry sade att han försökt kontakta Andrews tidigare, men Andrews hade inte känt igen honom. De befann sig långt under Netzachs palats och Andrews var utom sig av raseri. Harry var mycket, mycket rädd. Han tänkte på alla de långa befästa gångar som han förts genom innan han kommit fram till Arenan och alla de fanatiska soldaterna som skrikande krävt lösen och ärende. Byggnaden uppe vid ytan måste ha varit en hallucination, tänkte han. Så stora hus fanns inte i sinnevärlden. En så sjuk byggnad, som en pervers gestaltning av krigets obscenaste idéer... "Kokainet gör en paranoid, jag borde aldrig tagit något..."

Andrews sköt från höften, med sin vän fortfarande hängande över axeln, när de kom upp under palatset. Gångarnas försvar var helt inriktade på anfall utifrån och utbrytningar fanns inte med i stridsplanerna. Militärerna i sina perfekta uniformer reagerade som alla soldater när deras inlärda, fyrkantiga tänkande fallerade; de fick panik. De försökte förtvivlat fly. Vakterna exploderade i blodiga moln när de grova spårljusen slog in i deras oskyddade ryggar. Ett krampaktigt hånleende hade klistrat sig fast på Andrews ansikte. Kulsprutans rytmiska malande höll tankarna borta från vad som kunde finnas runt nästa hörn. Liken och de sårades lemmar bildade en slipprig stig mot palatsets yttre bastioner. När de kunde få en överblick över palatsets yttersida insåg Harry det fruktansvärda. Han hade inte hallucinerat. Han svimmade...

Larvfötternas infernaliska rassel och T72:ans tunga bepansring dämpade effekten av Netzachs oerhörda, skrämmande kraft. Kanonens ständiga avfyrningar gjorde vagnen varm och fuktig som en livmoder i pansarplåt. De forcerade de sista hindren utåt, men palatset fyllde fortfarande horisonten bakom dem. Det skulle ta timmar och åtskilliga kilometrar innan de kunde överblicka hela byggnaden. De rullade sakta bortåt genom den makabra miljön som omgav palatset. Från den klaustrofobiskt trånga förarplatsen såg Harry högar av ruttnande lik passera. De överlevande satt brevid de döda kamraterna, gråtande eller tomt stirrande framför sig. Komplexa skyttegravssystem utgjorde scener för skoningslöst brutala närstrider med slipade spadar. De stridande högg i raseri utan att skydda sig själva och alla kamper ledde till lemlästning och död. Bakom trippla rader av taggtrådshinder, fräsande av högspänning, stod ändlösa rader av utmärglade krigsfångar i väntan på döden.

Korditkrutet hade hettat upp vagnens inre till bastunivå och Andrews var röd av värme i ansiktet. En grupp ivriga hemvärnsmän hade försökt stoppa dem med en uråldrig pv-kanon. Han valde flinande mellan de flyende målen och väste "Dödens öga ser er!". Harry log blekt. Han skämdes lite över att gjort på sig under flykten.





Introduktion

Palatsen, arkonternas boningar, dominerar Metropolis. Av de ursprungliga elva palatsen står endast sju kvar: Demiurgens, Kethers, Binahs, Geburahs, Netzachs, Tipharets och Malkuths palats. Dessutom har ett nytt palats rests vid sidan om ruinerna av Hods gamla hemvist. Detta palats styrs av dödsängeln Samael som försöker ta över Hods nisch, liktorer och kulter. Av de övriga tre arkonterna Chokmahs, Cheseds och Yesods palats är det bara Yesods skyskrapsliknande boning som som överhuvud taget används. Där har, likt Samael, dödsänglarna Nahemoth, Gamichicoth och Sathariel börjat tränga sig in i Metropolis om än i långt mindre utsträckning. Chokmahs och Cheseds ruiner vilar öde och övergivna i skuggan av de andra palatsen.

Palatsen i sig är snarare att likna vid landsändor än vid enskilda byggnader. Trakterna runtomkring är präglade av respektive arkont och kan utgöras av enstaka kvarter eller ändlösa stenöknar. Som ett hjärta i varje sådant område dominerar en konstruktion som kan sägas vara själva palatset. Deras utseende varierar. En del utgörs av flera olika byggnadsdelar som fogats samman. Andra är mer enhetligt uppbyggda kring en enstaka form. Stora delar av varje palats står öde och obefolkade. Där förr liktorer smidde sina planer drar vilsekomna azghouler omkring på jakt efter ofrivilliga besökare eller svagare likar. Alla delar är emellertid inte lika öde. Utanför jagar hungriga kannibaler tillsamman med sina spårhundar. Ceremonier hålls och människor offras. Strider utkämpas och dödsdomar exekveras av ännu lojala tjänare till de alltjämt närvarande arkonterna, vars sanna skepnader hyses i hjärtat eller i de översta våningarna av palatsen. Dessa är sammanväxta med byggnaden och därför förändras de också hela tiden. Här svärmar det av liktorer och acrotider men också mänskliga tjänare. Palatset är genomsyrade av arkontens närvaro och människor i deras närhet påverkas också av deras krafter. Viljestyrka och kraftfull beväpning är de nödvändigaste tillgångarna om man vistas nära ett palats.

Palatsen är fördelade över Metropolis kaotiska stadsplan. Man kan skymta dem över gulnade fasader i den levande staden eller bakom högar av avfall på jaktmarkerna men man kan aldrig gå en och samma väg flera gånger för att finna dem. Avståndet är illusoriskt, tiden lika så.

Effekter

När rollpersonerna väl hamnat i Metropolis står de oundvikligen under inflytande av alla de krafter som härskar över staden. De starkaste och mest markanta krafterna sprids från Palatsen, de komplex där arkonterna manifesterar sig själva och den princip de står för. När en spelledare väl placerat sina rollpersoner i Metropolis måste han/hon bestämma sig för vilket palats som ligger närmast. Just denna arkont kommer sedan ha vissa effekter på omgivningarna, de varelser och personer som rollpersonerna möter men också på rollpersonerna själva. Det är mycket svårt att tvinga någon att rollspela på ett särskilt sätt så därför ges det för varje arkont ett antal olika aspekter av dess påverkan. Först beskrivs en känsla som, är det meningen, rollpersonerna får då de hamnar i området. Denna känsla kan spelarna ignorera eller spela ut. Spelledaren bör dock försöka så långt det går att få sina spelare att tänka på hur de rollspelar med hänseende till de nya omständigheterna. Sedan ges en beskrivning av hur spelledarpersonerna generellt beter sig. Detta är också bara en riktlinje men om spelledaren använder den klokt ger den ytterligare en dimension till ett äventyr i Metropolis. Slutligen ges en spelteknisk och regelmässig aspekt av arkontnärvaron. Denna kan inte spelarna bortse ifrån. Deras rollpersoner kommer oundvikligen att styras av de speciella egenheter som gäller för just det område de befinner sig i.



Demiurgen

De vandrade över gyttjiga kullerstenar. Förruttnelse och förfall spred en frän stank och illamående stretade sällskapet på genom ruinerna mot den öppna slätten framför dem. Michail lät tummen glida över säkringen på sin automatkarbin – osäkrad, säkrad, osäkrad. Han sneglade åt höger på Kratov, sin gamle barndomsvän, som nu, liksom han själv, led av undernäring och sömnlöshet. Hemska drömmar hade plågat de två och när de mötte ytterligare en gammal barndomsvän, Anatolia, som upplevde samma sak insåg de att det inte var någon slump. Hur de kommit hit visste de inte men något drev dem framåt, framåt mot den mörka siluetten i fjärran. Plötsligt kände Michail en ilning längs ryggraden. Vad var det för tecken Kratov just gett kvinnan ? Varför undvek han plötsligt att se Michail i ögonen ? Ett ögonkast åt vänster och han såg Anatolia snabbt föra sin hand bakom ryggen. Michails grepp om vapnet hårdnade och han kände hur svetten började blöta ned hans underställ. Han tittade åt vänster igen. Kvinnan höll sin revolver i höger hand och gjorde en mantelrörelse – eller gjorde hon inte det? Han snurrade runt och fick se Kratov fumlande med något innanför sin rock.

"Så det var ni hela tiden !" Michails röst sprack i falsett.

"Kräk ! Tro inte att ni skall få mig levande. Dö!!"

Anatolias förvånade min förbyttes till en dreglande grimas då höghastighetskulorna slet sönder hennes klena kropp. Kratov försökte säga något och böjd över kvinnans spasmiska lik blev han avrättad av den vilt grinande Michail. Kratov föll till marken, hans arm gled ut ur rocken. Hans blodiga fingrar skakade ännu några sekunder men släppte till slut taget om bibeln som föll ned i den av blod upplösta leran.

Demiurgen bidar sin tid. I väntan på att arkonterna skall förgöra sig själva och dödsänglarna förbereder han sin återkomst då människan väl sett genom lögnen. Då skall han skapa ett nytt Metropolis i Elysium. Men än är den tiden inte här och medan arkonterna förgäves försöker bryta de sju sigillen till citadellet gäckar det sina inkräktare genom att sjunka ned i urhavets djup för att endast då och då komma upp till ytan.

Citadellet

Urhavet, som perforerar Metropolis kärna, är öde och vidsträckt. Det breder ut sig över vad som verkar ha varit en del av staden. Den oljiga och nästan helt ogenomträngliga ytan döljer stadsbebyggelsen därunder. Ibland skymtar stim av foster strax under ytan för att sedan endast lämna vaga minnen av sin uppenbarelse. Den perfekta spegeln bryts på enstaka platser av hustak och rester av andra byggnader. Övergivna tankbåtar ligger kapsejsade invid varandra och läcker oljespill och kemiskt avfall. Stanken är på sina ställen kvävande och förstärks av det vidrigt gurglande ljudet av gasbubblor som alstras långt under ytan. Längre ut skyms sikten av en tjock och sjukligt gul dimma. Kletig fastnar den på allt som färdas över havet. Om man tidigare kunnat skymta rörelser under ytan eller då och då tyckt sig kunna ha sett en eld flamma från en övergiven kommandobrygga är här helt öde. Plötsligt slutar också det magsjuka mullret från havets djup och en total tystnad tar över.

Urhavet vilar på en hemlighet. En hemlighet som då och då blottar sig, som ibland visar sina fasader, sina svarta torn och flydda torg: Demiurgens citadell. Svindlande till sin storlek reser sig med oregelbundna mellanrum Citadellet från Urhavets djup. Fasaderna dryper av svart sörja från det stinkande havet runtom när de ljudlöst bryter ytan. Söndertrasade foster som fastnat på de talrika stålgallren spiller sitt färglösa kroppsinnehåll ned på marken. Där det tidigare inte funnits annat än dimhöljt och stilla "vatten" skymmer nu Citadellet den brungula himlen. Rester av armerade huskonstruktioner och söndersprängda avenyer blandas med insjunkna avloppshål och bombkratrar.

Efter Demiurgen lämnat citadellet var detta platsen för många bittra och frenetiska strider mellan de

När uppförandet av Metropolis närmade sig sitt slut hade hatet vuxit sig så starkt att de inte ens drog sig för att söka upp sin Herres Mörke Tvilling – Astaroth. I dennes iskalla rike, Inferno, genomfördes den blodiga och oheliga rit där Astaroth offrade sitt vänstra ringfinger ur vilket Fresterskan sprang. Arkonterna återvände till Metropolis för att bida sin tid, men vågade inte längre möta sin Herres blick.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).



olika arkonternas och dödsänglarnas styrkor. En del ville in i citadellet för att själva ta makten över skapelsen, andra försvarade citadellets portar. Svek och girighet fick dem alla på fall och ingen lyckades inta citadellet, som fortfarande är låst. Hundratusentals "liv" har släckts bland ruinerna och ännu fler på det vidsträckta torg som breder ut sig framför citadellets portar. Torget som ligger innanför ringen av raserad stadsbebyggelse bär mindre spår efter striderna. Varje gång citadellet sjunker sköljs resterna, liken och stridsfordonen allt längre utåt mot kanten av den ö som citadellet står på. En del fastnar dock på vägen och här och där kan man se berg av fortfarande ruttet kött, kroppar som smält samman och blivit en helhet i Urhavets skyddande hamn. På andra ställen hittas enstaka individer som spetsats på armeringsjärn som tvingats upp ur marken. Kropparnas skick varierar. Av en del återstår i stort inget mer än skelettdelar, andra har fortfarande en slags hud, nu genomskinlig, som håller deras multnade inre på plats. Plötsligt hörs ett rosslande skrik över det ödsliga torget vars stålplattor vagt reflekterar det medfarna citadellet. Ett annat skrik hörs och efter det ett knarrande ljud som av stål som vrids och knäcks. Bland ruinerna vilar inte enbart liken från striderna, de hemsöks också av muterade rovdjur vars enda drift är att jaga och döda. Dessa bestar var från början legionärer, liktorer, människor och andra tjänare som överlevde de hemska krigen och länge vandrade bland de labyrintiska ruinerna letande efter sina förlorade regementen och herrar. De följde med citadellet i djupet och många dog men en del bevarades av Urhavet och förändrades i stället. De kom att muteras till fulländade rovdjur, alla individuella, som sedan dess levt av fostren i Urhavet och de få andra varelser som sökt sig till citadellet. Vare sig det var Demiurgens avsikt eller ej skyddar nu dessa monster citadellet mot inkräktare på sitt eget våldsamma och skoningslösa sätt. Citadellets ansatta fasader står fortfarande fasta. Högresta och rena från alla typer av dekorationer ser de ut som gigantiska varianter av Berlinmuren. Högt uppe kan enskilda torn urskiljas, andra delar försvinner uppåt och försvinner i den vämjeliga smoggen. Citadellets sju portar spärrar fortfarande vägen in mot byggnadens inre, Tårarnas sal och Demiurgens hemlighet, skapelsens formel. Jakten på nycklarna till de sju portarna har pågått sedan Demiurgen försvann. Nycklarna är emellertid inte så lätta att finna. Inte nödvändigtvis konkreta fenomen är de snarare manifestationer av Demiurgens väsen och obundna av tid och rum. Längst inne i Citadellets mörker ligger Tårarnas sal. Där vakar bistra stenänglar över den bok av järn vari skapelsens hemligheter klargörs. Från deras blödande ögon faller röda droppar mot stengolvet där de sakta koagulerar. Skapelsens nyckel, Demiurgens plan, människornas frihet och arkonternas fruktan. Än har ingen funnit nycklarna men den sista cykeln har börjat och illusionen bryter samman alltmer. Den apokalyptiska befrielsen och början på ett nytt liv är nära.

Händelser

MUTERAD LIKTOR

Plötsligt hörs en svag stämma ropa på hjälp, (UPP-slag, normal effekt). Ropen kommer från ett djupt schakt i marken. Ett gammalt avloppshål verkar ha kollapsat och långt därnere i mörkret sitter någon fast. Om rollpersonerna svarar på ropen svarar en snyftande man på engelska att han inte kommer upp. Han berättar att han bara skulle hämta sina bilnycklar som ramlade ned i avloppshålet precis utanför bokhandeln på Charlotte street. Han hade hittat nycklarna men sedan fastnat då schaktet klämt fast honom. I själva verket är det en muterad liktor som försöker locka ned rollpersonerna i hålet.

- *Om rollpersonerna försöker hjälpa honom genom att klättra ned anfaller ett flerarmat kreatur vars blanka naglar skär genom allt utom stål. Den muterade liktorn försöker oskadliggöra offret för att sedan släpa iväg med honom till sitt styckrum som är beläget ett hundratal meter bort i kloakernas vindlingar.*

- *Om rollpersonerna går därifrån eller i vilket fall inte går ned i hålet börjar marken att skaka. Hål öppnar sig och slukar likt hungriga munnar husrester och gatuläggning. Rollpersonerna måste slå en normal RÖR/SR under tre stridsrundor för att inte ramla ned i ett hål. Därnere väntar den svultna varelsen på sina offer. Han försöker liksom ovan att oskadliggöra dem för att föra dem till sitt "skafferi".*

Liktorns styckrum är en bredare avloppstunnel på vars mögelluddiga väggar det hänger rester av andra olycksbröder. Stympade män som skändats, våldtagits och sedan lämnats att ruttna. Om rollpersonerna slagits medvetslösa vaknar de så småningom upp hängandes på väggen fästade med handfängsel ovanför sina huvuden. Bredvid dem hänger de stinkande liken av andra offer och nedanför i det bruna vattnet simmar råttor stora som katter. Det går att slingra sig ur handfängslen fasst det är svårt (RÖR-slag med bra effekt). Längre bort i gången kan man upptäcka en kofot (godtagbar Leta/UPP) med vilken man kan bryta loss handbojorna (normal STY). I det förorenade vattnet ligger också en fullt funktionsduglig om än smutsig Colt M16 A2 laddad med granater (normal UPP). Om rollpersonerna inte tagit sig loss inom tjugo stridsrunder kommer liktorn tillbaka för att sluka sin fångst. Han väljer en av rollpersonerna på måfå och skär av en bit med sin trubbiga kniv. Om rollpersonerna kommer

undan får de springa länge i kloakerna innan de kan hoppas på att hitta en utgång. Här kan spelledaren leda dem vidare till ett annat palats' kloaker, t.ex. Yesods eller kanske till Labyrinten.

CITADELLET SJUNKER

Ett litet skalv följs av ett större. Hus rasar samman och gatorna och marken böjs och sjunker in. En olycksbådande tystnad följer de våldsamma skalven. Citadellet sjunker. Sakta men säkert drar sig ön som Citadellet står på nedåt mot Urhavets djup. Vattenbrynet kryper allt längre upp bland ruinerna och närmar sig det öppna torget framför Citadellets portar. Om rollpersonerna inte försöker hitta sin båt eller något att ta sig därifrån med kommer de att följa med ner i djupet med strömvirvlarna som uppkommer då den väldiga byggnaden sjunker ner i den vätskefyllda avgrunden. Därnere kanske de dör och återföds eller så bevaras de av Urhavet och muteras under århundraden till att bli hudlösa jägare som sedan skall sprida skräck runt Citadellet.

Effekter

En tryckt stämning råder. Då citadellet ligger under vatten för det mesta finns här inga människor i vanlig mening. Andra varelser präglas av hysterisk schizofreni och agressivitet gentemot främlingar. Rollpersonerna känner närvaron av svek och onämnbara dåd som utförts i skuggorna. De tappar tron på sina vänner och litar inte på någon längre. Var tionde minut rollpersonerna befinner sig vid citadellet delar SL ut lappar till spelarna. SL informerar spelarna om att de skall skriva på lapparna om det är något särskilt de vill göra som de andra inte skall bli förvarnade om. Alla måste lämna in sina lappar vare sig de skrivit något eller ej. Dessutom slår SL ett dolt EGO för var och en av dem tills en har misslyckats; ett resultat sämre än "normalt". SL ger just den spelaren en lapp där han beskriver hur en annan i sällskapet verkar närma sig hotfullt eller rent utav sikta på den berörde rollpersonen med ett vapen. Meningen är att sprida osäkerheten hos rollpersonerna/spelarna. De skall drivas till hysterisk paranoia.



Binah

Bandvagnen bröt ihop. Den frätande sörjan från de stinkande kloakerna runt Binahs palats hade slutligen nått styrsystemet. Nu var de tvungna att fortsätta till fots. Guiden Herz hade än så länge varit på sin vakt och skickligt lett dem genom de sanka ytterområdena, men han såg aldrig den lömska tentakeln som slungades ut från det nu muterade fordonet. Bandvagnen rörde sig krampaktigt och sjönk sakta bakåt ned i avfallsvattnet medan den åt upp Herzs söndertrasade skalle. Claudio avrättade den spasmiska varelsen med sitt pansarskott medan Vicente och Bertrand såg med förskräckelse på Herz sargade kropp som tömde sitt blod på den gyttjiga marken. De tre fortsatte sedan beslutsamt mot den tornförsedda byggnaden vars fasad flammade röd av eld. Ledda telepatiskt av den



S:t Petersburgs katedral

Sedan Maria Fjodorova, en av Binahs mer framträdande liktorer, började hålla väckelsemöten i S:t Petersburgs katedral har den tidigare grekiskortodoxa byggnaden sakta börjat ändra form till en mer modern struktur i svart basalt. "Droppnäsorna" har fått moderna skjutvapen, mosaiken har blivit hologram och friserna med scener från bibeln, som tidigare prydde väggarna, har förvandlats till morbida avgjutningar av varelser knutna till Binahs palats i Metropolis. Maria försöker med alla medel ersätta den havererade kommunismen med trohet inför familjen, släkten och kyrkan. Hennes tolv fanatiska söner, som alla har höga maktpositioner inom maffian och Rysslands parlament, lyder henne blint och arbetar dygnet runt för att få fler att ingå i blodsband med Maria. Maria har även 54 döttrar som alla är bortgifta med inflytelserika män. Så gott som alla med makt i Ryssland är släkt med henne eller skyldiga henne tjänster. Marias mänskliga skepnad är en imposant, överviktig kvinna i 50-årsåldern. Under väckelseseanserna förflyttas hela katedralen in Binahs palats, där Maria visar sitt sanna jag, och med hjälp av Binahs krafter får hon alla närvarande att känna att de genast måste ingå i familjen, och låter sig genomgå blodiga ritualer för att få tillhöra gemenskapen.

döde Herz nådde de till slut ett enormt torg. Betongen var dammig och överströdd med papper som då och då rördes upp av en tillfällig vindby. Enorma pelare reste sig uppåt och i fjärran hördes ett mässande ljud. Bortom deras synfält hängde hon från taket i ett globformat tempel. Ståltrådarna skar in i den unga flickans kropp och ett smärtsamt skrik letade sig från hennes strupe till deras öron. De skulle till varje pris hämta sin syster och skyndade på sina steg men föga anade de att alla deras öden redan var beseglade.

Binah har hela östeuropa i sitt grepp. Hon motarbetar aktivt det händelseförlopp som dikterats av Demiurgen i Elysium genom politik och religion. Binah är lierad med Geburah och tillsammans agerar de för att ta makten i såväl Elysium som Metropolis.

Binahs palats

Binahs palats avtecknar sig mot den av eldar upplysta smoggen. Spiror i vansinniga proportioner skjuter upp ur den mörka basen och letar sig uppåt. Brospann på flera hundra meter sammanlänkar de olika tornen. Drypande av varm fukt och belamrat med statyer av ickemänskliga kreatur i svart sten blänker palatset likt tusentals stjärnor då det reflekterar skenet från eldarna där de trogna håller ceremonier till Binahs ära. Runt basen, som badar i det flackande skenet, breder sumpmarker ut sig. Smutsigt vatten blandat med olja och avfall från palatsets kloaker flyter under de sporadiska broar, konstruerade av gammalt järnskrot, som rests av lydiga tjänare. Rester av kyrkor, gravmonument och processionsvägar bildar öar i det sumpiga vattnet vars yta inte speglar något ljus och som endast störs då och då när någon av den Svarta Madonnans väktare reser sig för att undanröja ovälkomna besökare. Närmast palatset är emellertid marken fastare och där finns också flera av arkontens underlydande. Längor med plåtskjul skapar gator där ödsligheten endast störs av en och annan hopsjunken gestalt. På andra ställen ligger hela stadsdelar eller kvarter sänkta i mörker men bebodda av människor som lever vad de tror är ett normalt liv. Ovetande om den minutiösa kontroll som egentligen råder dyrkar dessa försöksråttor den Svarta Madonnan.

Binahs mångtaliga undersåtar låter hålla mässor vid avfallsschakten som löper nedåt från palatsets övre regioner. Dessa ärgade metallrör vars diametrar överstiger tiotalet meter ger ifrån sig svaga vinande ljud som då och då övergår till blodisande tjut. Luftströmmarna sveper nedåt till de bedjande. De står där, i trasor, hålögda och barfota och mässar entonigt till ljudet av ruttnande kött som spottats ut av avfallsschakten. Komplicerade processioner och ceremonier avlöser varandra. Mellan avfallsschakten ståtar gigantiska pelare vilka tillsammans med en del större huskroppar bär upp hela palatset. Runt de slitna cementpelarna sitter plakat och affischer föreställande perverterade Jesusbilder och visioner av Den Svarta Madonnan. Sönderrivna kommunistmanifest dansar runt i de starka kastvindarna som rusar fram och tillbaka och fortfarande inbitna kommunismanhängare förföljs skrikande över de ödsliga torgen som skiljer palatsets "ben" åt. Under smärtsamma former tvingas de att acceptera den nya religionen, den nya gemensamheten. De som vägrar eller bara inte kan möter sitt öde på ett brinnande kors av rostigt järn. Längs med de svagt sluttande ramper som leder uppåt mot palatsets inre ligger familjegravar sida vid sida. En svagt lysande dimma får gravstenarna och de sporadiska mausoléerna att se ut som havererade skepp i ett hav av rök. Inom palatsets slitna och sargade väggar sluts blodseder i skenet av brinnande oljefat. Tjänare i bruna uniformer prydda med stjärnor och ribbor förhör passerande om deras identitet. Då och då förs någon iväg under ivriga protester för att ställas inför valet, att uppgå i församlingen eller dö.

Händelser

INÄLVSMÄSSAN.

Flera hundra barfota människor i trasiga kläder står mumlande och blickar upp mot ett av de stora avfallsschakten som öppnar sin gapande mun rakt ovanför. Ett öronbedövande vinande ljud avlöses av en köttig duns då hundratals kilo ruttnande kött och inälvor störtar till marken. En del av de tillbedjande begravs för alltid under den stinkande massan medan de andra fortsätter mumla, nu ännu högre. En vitklädd man beväpnad med en glänsande köttkrok närmar sig den ångande högen. Trogna undersåtar kastar sina kroppar framför honom och tjänar som en trappa åt honom då han mödosamt klättrar upp på toppen. Ett hjärtskärande skrik hörs eka och folkets mummel avtar något. En underbart vacker kvinna bärs fram. Hennes vita perfekta hud har fläckats av smutsiga händer och endast tunna slöjor skyler henne från fanatikernas hungriga blickar. Prästen mässar och säger sedan med en mäktig stämma:

"Tag emot vårt offer! Ett kvinnobarn så skyldigt som bara en kvinna kan vara. Skänk oss i gengäld en stund av insikt. Blotta din visdom för våra hjärnor, tala genom köttet!".

Han ämnar att döda kvinnan och kasta henne, stympad, ner i kötthögen för att sedan spå framtiden i mönstret som hennes vita kroppsdelar skapar mot den röda fonden. Därefter festar de troende på köttet.

- *Om rollpersonerna bara iakttar hela händelsen sker allt planenligt. Därefter inbjudes de att dela den heliga måltiden med de andra. Om någon av de troende upptäcker att rollpersonerna inte har blivit invigda ännu, dvs att de inte har ett skärsår i handen så försöker de få dem att sväras in (se Frälsningen).*

- *Rollpersonerna kan också försöka frita kvinnan. Då får de kämpa mot de religiösa fanatikerna. Dessa är obeväpnade men drivs av en helig eld och tvekar inte att dö för att skydda sin präst. Kvinnan är egentligen en oskuld från ett flickinternat i Italien. Hon heter Carla och pratar bara italienska. Hon har förts genom illusionen av en borderliner som är med i den Svarta Madonnans heliga samfund.*

- *Om ingen gör något hängs syndaren raskt med den nyresta galgen.*

- *Den anklagade kan försöka övertyga kaotikerna om sin oskuld. För detta krävs också vännernas styrkande vittnesmål. (Vältalighet med bra effekt krävs, eller så hängs syndaren. Om man lyckas nöjer sig kaotikern med att stympa syndarens vänstra arm vid armbågen.)*

- *De kan slå sig fria. Kaotikerna kämpar inte mer än nödvändigt och förföljer inte rollpersonerna själva. Ifall*

Efterlysning

Italienska polisen efterlyser via INTERPOL: **CARLA MARIA STAGLIERI**, 19 år från Milano.Vid försvinnandet 93-10-04 iförd blå jeans, vit skjorta, vita gymnastikskor. Upplysningar om Carla Maria Staglieri lämnas till närmaste polisstation.

Efterlysning

INKVISITIONEN.

En samling kaotiker kommer vandrande längs med den smutsfyllda rännstenen. De är klädda i sina svarta kåpor och har huvorna neddragna över ansiktena. Ledaren för processionen bär ett rökelsekar ur vilket en frän doft av förkolnat kött sprider sig. Andra bär kopparklockor vilka de sakta skakar i takt med sina steg. Bakom följet ses uppspikade människor hänga blödande från skraltiga träkors och andra stenas till döds av skränande luffare. Den främste vandrar fram mot rollpersonerna och stannar precis framför dem sakta gungande sitt rökelsekar. Han kallar på en av rollpersonerna och använder då dennes riktiga namn (spelledarens val).

"Bikta dina synder o du förtappade ! Hur lyder dina ogärningar ? Räds icke domen ty den skola bli din befrielse, din möjlighet att rättfärdiga dig och rena ditt smutsiga sinne från fiendens verk! Bekänn och ångra, du syndens lamm !!"

Om rollpersonen inte vill kännas vid anklagelserna fortsätter kaotikern likväl att kräva svar. Inget egentligt brott specificeras och ledaren vägrar att redogöra för något mer än att en stor synd har begåtts. Andra ur processionen omringar samtidigt sällskapet och har dragit sina böjda dolkar som glimmar hotfullt i skuggorna av deras kåpor. Ytterligare andra börjar resa en galge för att hänga den utvalde. Ledaren begär vittnesmål från de andra rollpersonerna och alla som inte vill svara anses medskyldiga likaså de som vittnar till rollpersonens fördel.





I palatset	- 5 p.
Mycket nära	- 4 p.
Nära (inom synhåll)	- 3 p
Längre bort (utom synhåll)	- 2 p.
Nära annan arkonts domäner	- 1 p.

rollpersonerna smiter startar kaotikerna ett uppbåd av muterade och förvridna individer som råkar befinna sig i närheten (normalinnevånare).

REVOLVERN.
En skinande blank revolver ligger övergiven på en svartsotig och av alger överväxt stålbalk (UPP-slag, normal effekt). Stålbalken ligger tvärs över en bubblande, fränt stinkande avloppskanal. Om rollpersonerna försöker nå den genom att gå ut på balken (RÖR-slag med bra effekt för att inte ramla i) så glider den ned i vattnet. Man kan dock fortfarande se den glänsa under ytan. Om någon försöker nå den under vattnet eller ramlar i helt och hållet blir han/hon anfallen av 1 respektive 1T3 Fekkûzer.

FRÄLSNINGEN.
En dimma ligger lågt mellan de stora pelarna som bär palatset. Snabba steg hörs närma sig och hesa skrik ekar över det öde torget. Snart ses de en upphetsad folkhop rusa förbi. De bär slöa yxor och knivar i sina uppfläkta händer och skriker oupphörligen på något okänt språk.

- *Om inte rollpersonerna gömmer sig (slå Gömma sig med godtagbar effekt) kan de upptäckas av folkmassan. I så fall blir de omringade av de upphetsade människorna. En lätt fetlagd man vars koppärriga hud glänser av svett ber dem sedan att falla på knä för den Svarta Madonnan och att ingå en blodsed med honom för att bli evigt frälsta. Vägrar de blir de anfalla av folkmassan som tänker korsfästa dem på bensinindränkta järnkors som de sedan antänder ständigt mässande till Binahs ära. Om någon av rollpersonerna plötsligt ändrar sig efter att ha sett sin kamrat brinna upp är han/hon fortfarande mycket välkommen att genomföra blodsriten och gå upp i den stora gemenskapen. Såret som kniven ger läker aldrig och rollpersonen har efter genomförd blodsed för alltid -1 till alla fysiska handlingar som inbegriper den hand som skurits upp.*

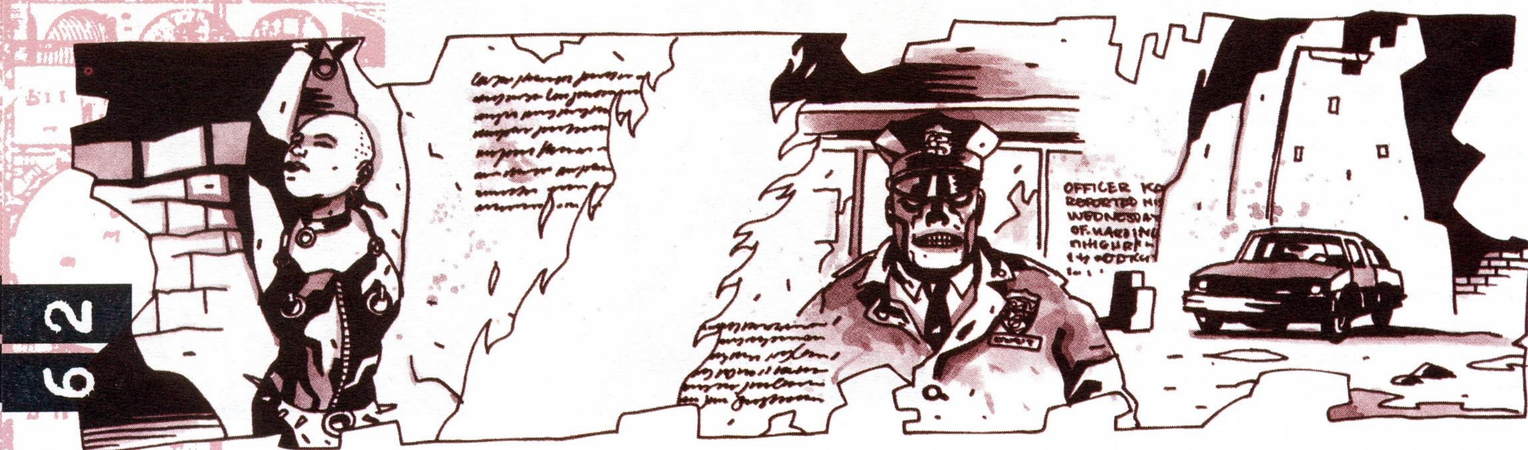
- *Om rollpersonerna gömmer sig och undviker folkhopen upptäcker de snart att de inte är ensamma i gömstället. En hopkrupen liten man med ett svart skägg och mörka glasögon sitter skakande bredvid dem. Han presenterar sig som Lloyd Kaufman och pratar på tyska eller dålig engelska. Om rollpersonerna är vänliga mot honom blir han strax pratsammare och börjar förbanna de religiösa fanatikerna. Det tar inte lång stund innan han plockar fram en bunt flygblad som han delar ut till rollpersonerna. Han börjar sedan propagera för den kommunistiska doktrinen och visar stolt upp sin partibok, fläckad av blod och skrynklig men hel. Lloyd erbjuder sig att visa rollpersonerna runt och är mycket hjälpsam men bara så länge som han tror att det finns en chans att kunna värva dem till den kommunistiska motståndsrörelsen. Om han plötsligt inser att det inte går så försöker han i stället lura rollpersonerna till att vandra rakt in i en inälvsmässa (se Inälvsmässan.).*

Effekter

RP
Rollpersonerna känner en stark gemenskap med varandra och andra i deras omgivning. En motvilja mot att utmärka sig och tilltagande apati.

SLP
Människorna påträffas sällan ensamma och de grupper som finns av utslagna eller muterade individer sitter mest apatiska i skydd under ett fallfärdigt plåttak. Där inväntar de order från högre ort.

SPELTEKNISK LÖSNING
Rollpersonerna måste lyckas med ett KAR-slag, modifierat enligt tabellen till vänster, annars börjar de ofrivilligt inordna sig i gruppstrukturer. Den äldste på plats blir deras "familjeöverhuvud" och de andra gör vad han/hon gör. För att bryta mönstret och handla individuellt krävs även då ett KAR-slag vars effekt måste vara högre än den som är ledare. Ledaren har en bonus +10 på sin effekt.





Hod/Samael

Deras steg närmade sig snabbt. Hennes höga klackar hade sinkat henne länge nog, hon kastade de dyra Chanel-skorna i rännstenen och sprang vidare, barfota i den regntunga New York-natten. "Hora ! Vänta bara !" Deras skrik ekade mellan de släckta fasaderna som vägrade vara vittne till jakten. Över ett staket, in bakom ett buskage, kanske skulle hon kunna gömma sig. Hennes hjärta bultade som en hammare när hon såg sina förföljare andfådda leta igenom buskarna och sakta närma sig platsen där hon nu låg tryckt mot den leriga marken. "Jag ser henne !" Panikslagen flög hon ut ur busken, tumlade omkull med mannen vars spritstinkande andedräkt nästan fick henne att spy. Hans grova fingrar slet sönder hennes kjol och till ljudet av sina skrattande bröder pressade han ned hennes huvud mot asfalten. Plötsligt exploderade det grinande ansiktet ovanför henne i ett moln av blod och hjärnsubstans. Den livlösa kroppen föll över henne och hon kräktes. Två skott hördes och när hon äntligen rest sig, lerig och naken fick hon syn på poliskonstapeln som stod vid liken av de två andra männen. Han gick framåt mot henne och med sina, av chock och lättnad, tårfyllda ögon såg hon plötsligt hans vanställda ansikte. Ögonen lyste likt röda fyrar och den förvridna munnen blottade käkbenet vars gulnade betar blänkte i skenet av gatlyktorna. Stel av skräck stod hon orörlig då han höjde revolvern ännu en gång.

Så snärjde Fresterskan Demiurgen i sina förföriska garn och fördunklade hans sinnen med fagert tal och ljuva lögner. Snart var han helt i hennes våld och följde hennes minsta nyck och hade inte längre ögon för sin Skapelse. Detta var början till slutet för Människan.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

Sedan Hod försvann har dödsängeln Samael sökt infiltrera Metropolis med sina egna undersåtar. Han har låtit resa Stålhjärtat, ett palats, bredvid ruinerna av Hods förfallna boning. Härifrån försöker han ta över Hods, nu vilsna, skaror och kulter för att forma dem efter sin vilja. Detta för att stärka sin egen makt då han känner att Inferno är i upplösning.

Hods tvillingpalats - Stålhjärtat

En havererad Rensare står uppkörd mot en enorm hög av sönderrostat järnskrot. En del av dess tillbucklade metallskal har brutits loss och ligger nu i en pöl av den bruna sörjan som sakta sökt sig från dess innandöme och ned mot marken. Ångande har den lilla rännilen letat sig bortåt och den leder ens blick mot det vidsträckta stenhavet som helt täcks av kvarter i ruiner, andra ensamma Rensare och nedfallna elledningar. Husen som tidigare varit ståtliga och mäktiga synes nu endast tomma och kraftlösa utan tak och med nedsotade fasader. Hänsynslösa strider har lämnat lik inklämda mellan nedrasade väggpartier. Andra hänger förkolnade i nu slaka högspänningsledningar. Patroner från de flesta tänkbara handeldvapen ligger strödda över marken. Med svart tilltufsat hår och naglar som vuxit sig långa och hårda hoppar plötsligt en i det närmaste förtvinad man fram. Hans knappt mänskliga anlete är genomborrat av flera metallrör och hans sylvassa tänder glimmar ondskefullt när han väser något obegripligt och lika snabbt försvinner in i skrotlabyrinten bakom sig. Ljud som av tassar mot blöt metall kommer från alla håll och bilvrak och husväggar tycks böja sig framåt och skymma himlen. Smala stigar och nästan oframkomliga gränder leder en vidare mot resterna av Hods palats. Ett mässande ljud som avbryts då och då av skarpa slag letar sig fram från någonstans i den fullständigt irrationella ruinstaden. Ruinerna blir lägre och lägre. En ännu fungerande rensare hankar sig skadat runt i en evig cirkelrörelse. Mot den gråa horisonten reser sig en kilometerhög byggnad. Ett palats förvisso men lagt i ruiner. Magnifika pelare av flera hundra meter massivt stål har fallit till marken och fullkomligt manglat allt i sin väg. Men bakom dessa svarta volymer spelar ett svagt ljus . Kraftigare hus har lämnat hålgångar och nästan säkra tunnlar under de nedstörtade pelarna som en gång burit de högsta delarna av detta obarmhärtighetens palats. Stympade kroppar ligger utlagda i intrikata mönster längs med en blodbesudlad väg och till ljudet av tusentals mässande kannibaler arbetar den ångdrivna massgiljotinen vidare. En skräckinjagande konstruktion skapad i svart metall som nu rödglänsande av färskt blod tillfredsställer de andäktiga skarorna nedanför som övervakas av välbeväpnade prisjägare. Bakom den infernaliskt arbetande maskinen vilar en blänkande



kropp av rostfritt stål, Stålhjärtat, en byggnad som bokstavligen andas grymhet och oförsonlig ondska. Till det yttre likt ett mänskligt hjärta ger det intryck av att faktiskt pulsera sakta till rytmen av de dödsdömdas vanmäktiga skrik och blodfyllda gurgel från de just dekapiterade. Horder av blodtörstiga kannibaler leds runt av fanatiska befäl i jakt på nytt kött. Alldeles intill hjärtats fuktiga ytterhölje syns flera nedfällda fallbryggor, av samma material, som leder upp till perverst utsirade portaler. Åldrade, seniga män i slitna polisuniformer och med välanvända knogjärn i ett stadigt grepp bevakar de många ingångarna. Innifrån det enorma hjärtat hörs plötsligt en gong-gong vilket följs av ljudet från hundratals jublande strupar.

Banketten har börjat.

Händelser

BANKETTEN.

I stålhjärtats inre salar hålls den stora Banketten. Där, under stållejdare dekorerade i barockstil, festar razider från Inferno tillsammans med liktorer på levande människor. Salarnas tak förloras helt i den överdådiga dekorationen och allt badar i ljus från gigantiska smältkar där bensinindränkta människor skrikande möter döden i flammorna. Då och då kommer någon av Samaels undersåtar in med ännu ett nytt offer som först förs fram inför "honnörsbordet" så att alla där kan få välja en särskild kroppsdel av det nya menytillskottet. Rostiga järnbord står utplacerade i cirkel runt en nedsänkt manège. Där i metalldammet håller vanställda satanister orgier där de förgriper sig på lemlästade kvinnor och män. Sadistiska lekar som slutar i döden hålles också i nät av blodig hampa som hänger ovanför scenen. En söt lukt blandat med den fräna doften av smärta och lidande förs runt i salarna med det varma och torra vinddrag som alstras av ett tiotal femtonmetersfläktar i salarnas bortre ände. Utifall rollpersonerna grips utanför palatset förs de med stor sannolikhet hit. Här visas de först upp för församlingen och hängs sedan upp i fötterna för att uppochned få bevittna perversiteterna.

- *Om rollpersonerna lyckas vrida sig upp till knutarna som håller dem (STY-slag med bra effekt) och sedan lösa dem (RÖR-slag med bra effekt) kan de klättra upp för repet (Klättra-slag, normal effekt). Då hamnar de bland de labyrintiska fläkttrummorna som ligger som ett spindelnät i palatsets tak. Många av dessa trummor och schakt leder ut till palatsets hala utsida och är alltså möjliga flyktvägar. Andra slutar nere vid de stora fläktarna vars blad har färgats mörka av torkat blod.*

- *Om rollpersonerna inte försöker eller lyckas fly tas de ned en efter en och blir fastbundna vid ett järnkors som sedan bärs runt i salen av krumma men hänförda undersåtar. Då och då kallar någon razid eller liktor dem till sig för att slita en kroppsdel av den olycklige. Andra kanske bara tar ett bett.*

ARRESTERINGEN.

Ett fordon sladdar runt ett hörn och välter. Det börjar brinna och föraren kämpar frenetiskt med sitt säkerhetsbälte för att komma loss. En halv minut senare kräla han därifrån och fordonet exploderar. Då hörs ljudet från en tung motorcykel sakta närma sig. Sekunder senare rullar en enorm maskin fram och som en skuggfigur mot det brinnande vraket stiger en polisman av. Iklädd amerikansk polisuniform, extremt polerade metallförstärkta handskar och med en glimmande bricka på sitt bröst lösgör han sin batong och närmar sig sakta den krälande mannen som nu stannat upp. Mannen vänder sig mot rollpersonerna och ber dem snyftande att hjälpa honom.

- *Om rollpersonerna inte gör något för att hjälpa mannen blir de vittnen till en tvåsekunders-rättegång följt av en skoningslös avrättning. Därefter vänder sig den över två meter långe polisen mot dem och med sin sönderbrända mun väser han:"You have the right to remain silent..." osv samtidigt som han gnider av blodet på batongen mot sitt högra byxben och tar ett steg närmare rollpersonerna.*

- *Om rollpersonerna flyr följer han efter på sin motorcykel. Han ger sig inte, han är en vandrande domare och bödel som skipar sin rättvisa i Metropolis mörka gränder. Skyldig eller inte spelar ingen roll, straffet rättfärdigar sig självt.*

PRISJÄGAREN.

Efter att ha vandrat länge under nedfallna hus och i halvt underjordiska tunnlar vars blöta golv varit överströdda med bråte och rester från onämnbara måltider syns ett flammande ljus framöver. Ett vinande ljud hörs en gång var tredje minut följt av hundratals köttiga dunsar (UPP-slag med godtagbar effekt). Något kommer plötsligt rullande i tunneln mot rollpersonerna. Det liknar en stor hårig råtta och mörkret gör det svårt att se att det i själva verket är ett avhugget huvud (UPP-slag med bra effekt). När rollpersonerna når öppningen där ljuset sipprar in finner de sig stående i en gigantisk krater vars väggar är helt övertäckta med kranier och halvruttna huvuden. I siluett mot en flammande himmel syns den stora massgiljotinen vars klinga skickar hundratals huvuden ned i den redan halvfulla kratern. Här och där i de flackande skuggorna vandrar hukade kannibaler fram på jakt efter huvud som fortfarande har kött kvar. Prisjägare bevakar dock kratern och när de får syn på en kannibal därnere öppnar de genast eld.



Om rollpersonerna går ut ur tunneln finns det en chans att de blir upptäckta av prisjägarna (1-5 på en T20) i vilket fall de blir beskjutna och dessutom riskerar att få en kannibalhord efter sig (se nedan). Vad som emellertid kan locka är en stor motorsåg som ligger begravd i den köttiga massan (UPP-slag med bra effekt). Den är förstärkt med axelstöd och har en eldkastare monterad på sidan. Fortfarande håller dess förre ägare, en läderklädd prisjägare nu med torkad hud som knappt orkar hålla tillbaka det ruttna tarmpaketet, vapnet i ett fast grepp. Det tar 3 stridsrundor att vrida loss sågen och varje runda är det risk för att kadavret spricker och rollpersonen blir översköljd av hans mögliga inre.

KANNIBALERNA.

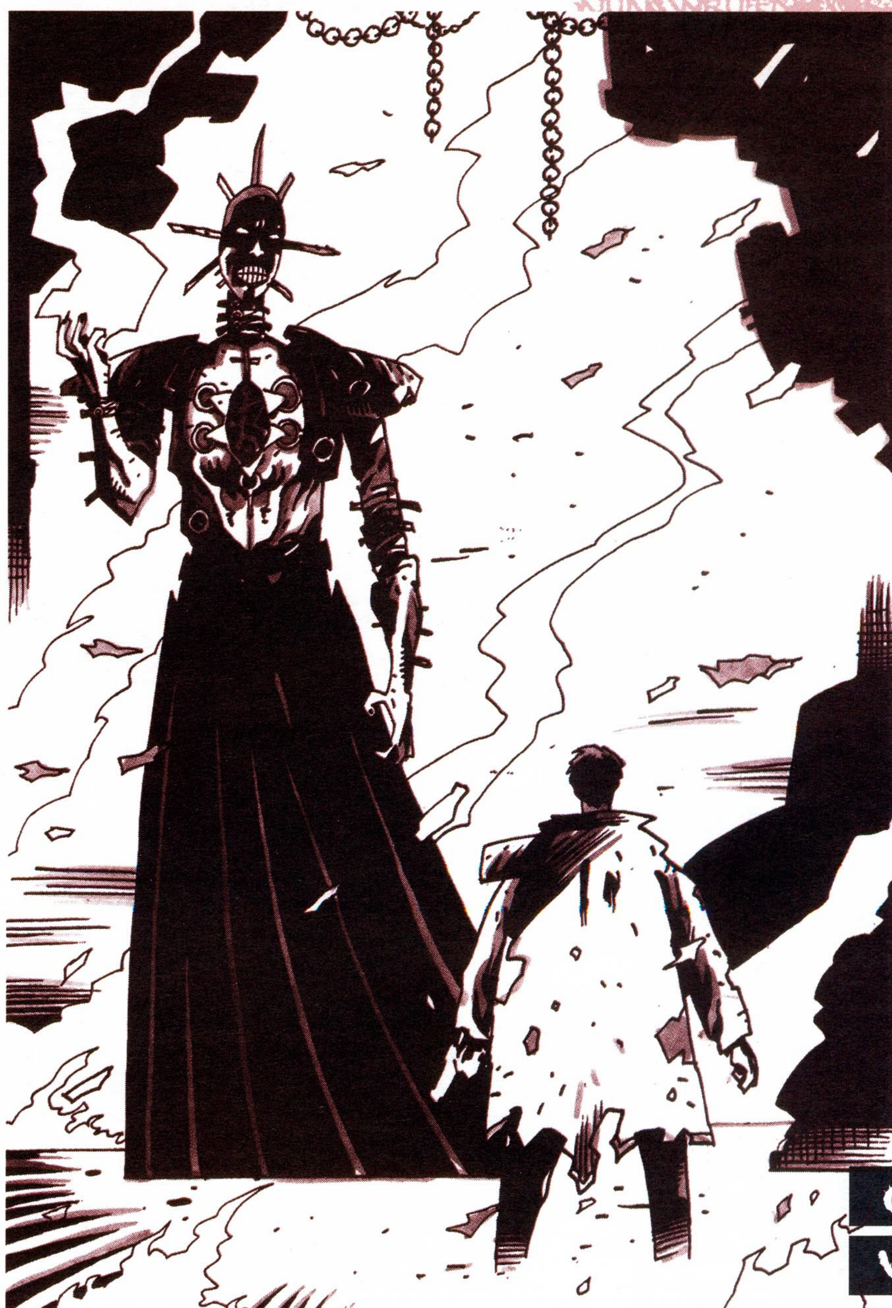
Plötsligt rasar, med ett brak, en ansenlig mängd järnskrot ned i den redan svårforcerade gränden. Vägen framåt är nu helt spärrad och då det uppvirvlade dammet äntligen lagt sig frigör sig håriga skuggor från de mörka prången som bildats av de övergivna husens nedfallna fasadverk. Ett ögonkast bakåt i gränden avslöjar en reslig siluett som i sin vänstra hand håller en stridsklubba vars spikförsedda roterande huvud utlovar omänsklig smärta. På en signal från den av motljuset dolde mannen kastar sig kannibalerna framåt med dreglande munnar och gula spruckna tänder som vässats spetsiga.

Detta överfall har som syfte att ta inkräktarna till fånga levande. En strid utbryter och i virrvarret har spelledaren flera möjliga utvecklingar att välja på:

- *Trots att en ansenlig mängd kannibaler fallit rosslande till marken tilltar bara deras aggressivitet och antal. Förmodligen tillbakapressade mot ett, av flera nedrasade väggar skapat, hörn står rollpersonerna beredda på ett "last stand". Det finns emellertid tre elledningar som hänger ned längs en av väggarna (UPP-slag med godtagbar effekt). På marken nedanför ligger en massa järnskrot. Kablarna verkar misstänkt strömförande alla tre. Det är emellertid endast en som är det och de andra går utmärkt att klättra upp på (Elektronik/Klättra med bra effekt). En flykt över tak förföljda av skrikande vildar. Hopp över avgrunder, försök att gömma sig bakom sönderskjutna takbjälkar eller bara ett sökande efter en väg ned till marken igen: alternativen är många.*

- *Övermannade binds rollpersonerna till händer och fötter. De bärs över bråten till den stora ritualplatsen. Tusentals ivriga röster låter höra rosslande bifall och rollpersonerna kastas brutalt ned i en vagn av trä som otvivelaktligen är på väg mot toppen av den blodbesudlade kullen. Mot den nu iskalla och drypande maskinen vars klinga sedan länge tappat sin glans och skärpa. Rollpersonerna skall dekapiteras enligt rituellt mönster och så kan det också sluta. Emellertid ligger det på vagnens botten resterna av en styckad kannibal. Mitt i den förruttnade högen kan man upptäcka den hädangångnes gamla förskärare. Med lite fingerfärdighet går det att befria sig från repen (Svår RÖR) för att sedan fly med ett par tusen blodtörstiga kannibaler i hälarna. En välbeväpnad prisjägare som är lite oförsiktig kan också tjäna som en välbehövlig påfyllningskälla av vapenkraft.*

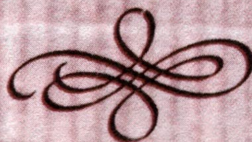
- *Också här blir rollpersonerna övermannade men nu väntar något mer intrikat än den slöa eggen på massgiljotinen, nämligen Banketten (se Banketten.).*





17 september 1789

Lade fram mitt förslag för nationalförsamlingen under förevändning att det vore ett mer humant sätt. Dårarna föll för det, och den lallande slaven Louis sattes på att konstruera fallbilan. Vilken triumf = om de bara visste!



23 september 1789

Louis' fallbila färdig = det kräket förvånar mig med sin vackra konstruktion. De strama linjerna, det sensuellt maskinella dräpandet – mina uppdragsgivare är nöjda. Äntligen slut på dessa utdragna historier där en nervsvag eller rusig bödel tvingas måtta flera hugg = nu skall fiendernas huvuden dansa en lustiger dans!

Utdrag ur fransk renässans-dagbok

Effekter

RP

Det är rätt att straffa. Det är skönt att straffa. Alla förtjänar vad de får. Rollpersonerna känner sig känslokalla och kan inte länger se någon poäng i att inte skada andra. Det är en lättnad i att bestraffa, och en skön känsla sprider sig genom ens inre.

SLP

Folk är vildsinta och agressiva. De tar till våld innan de försöker något annat och visar ingen nåd eller barmhärtighet. De lever under doktrinen att straffet rättfärdigar sig självt och de söker hela tiden nya individer, nya skyldiga, som de kan offra till sin herre.

SPELTEKNISK LÖSNING

Rollpersonerna upplever en skön känsla då de skadar en annan människa eller varelse. Rollpersonen ökar också sin uthållighet med ett i stället för att minska den. Ökningen är bara temporär och en rollperson kan inte höja sin uthållighet högre än dess ursprungsvärde. Om rollpersonen dödar en annan varelse eller människa kan han/hon höja sin UTH med tio eller ta bort en skråma som han/hon själv fått tidigare.





Netzach

Militärövningarna hade blivit hårdare konstaterade Robert när han synade sina rivsår. Han ingick i B-styrkan och de var alla på väg in mot "fiendens" bunker. Märkligt, tänkte han, de andra syntes ingenstans. Plötsligt anade han rörelser i den tårgasfyllda skyttegraven framför sig. De andra får väl komma när de har lust. Han osäkrade sin AK-4 och öppnade eld. Mynningsflammor besvarade hans men de slocknade snart och Robert rusade framåt. Tre soldater låg i värnet. Med öppna sår ur vilka en mörk vätska sakta letade sig ned i den bruna sanden såg de ohyggligt verklighetstroget döda ut. Som sagt, övningsledningen hade satsat på realism. Eggad av sin triumf letade Robert sig vidare i den labyrintiska gången tills han såg den, bunkern. Dörren stod på glänt och innanför var det nedsläckt. Med ett rosslande stridstjut kastade han sig in i mörkret och öppnade eld med automatkarbinen. När de sista patronhylsorna rykande ramlat ned på de multna golvplankorna tändes lyset. Majoren dinglade från taket, uppsprättad och hängd med sina egna tarmar. En framåtlutad varelse, täckt av ådror, blod och ångande inälvor, frigjorde sig från skuggorna. Till Roberts stora förundran och förskräckelse blev han inte skrämd av den motbjudande varelsen. I stället fylldes han av en otyglad blodtörst. Han rörde sig som i slow motion, plockade upp majorens gamla vapen, osäkrade det och med fradga runt munnen följde han hysteriskt grinande kreaturet ut i skyttegravarna.

Netzach, den paranoide generalen, ser det som sitt kall att bekämpa mörkrets legionärer både i Elysium och Metropolis. Först var han allierad med Kether i maktkampen om Citadellet, men han upplever sig numera tvungen att själv temporärt ta Demiurgens plats för att förhindra att de andra arkonterna – enligt hans paranoida logik – utnyttjar situationen och hjälper människan till uppvaknande. Hans hat är främst koncentrerat till Malkuth som öppet leder människan till insikt.

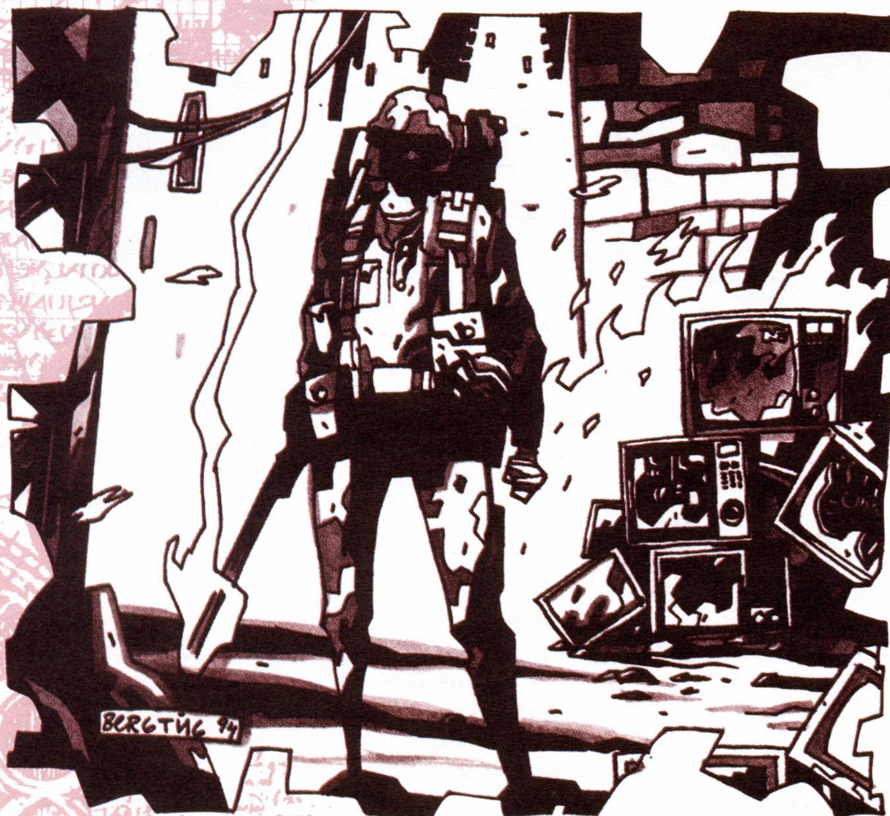
Netzachs palats

Slitna hus kantar gatorna. Kulorna och granaterna har inte skonat någon fasad och fönsterhålen gapar hotfullt med spetsiga tänder av sprucket glas. För länge sedan nedbrunna bilkadaver blandas med taggtråd och sönderskjutna sandsäckar. Vilsna vindpustar far fram genom de ödsliga gränderna och fladdret av sönderslitna klädtrasor ackompanjeras av rostiga gångjärns klagande gnissel. Husen övergår mer och mer till att bli ruiner och fortfarande rykande tårgasgranater, oljefat och halvruttna kroppar ligger sida vid sida på de nu kraterfyllda gatorna. Dova knallar hörs och smattret från kulsprutor blir mer och mer påtagligt. En skarp doft sprids från det enorma stenhavet som breder ut sig bortom ruinerna. Den för med sig stanken av ruttnande död, napalm och brinnande kött. I fjärran kan man så ana Netzachs palats vars släta fasad skjuter upp ur den vraköverströdda marken. Ju närmare man kommer den hexagonformade

Reliant

En av Pentagons mer hårdföra generaler, Lyle P. Crowley, planerar i hemlighet att genomföra en militärkupp i USA och införa militärdiktatur. Därefter ämnar han starta ett heligt krig och inta Kanada, Latinamerika och Kuba, men framförallt fördriva Astaroths inkarnat (Antikrist) från Mellanöstern. Till sin hjälp har Crowley många andra liktorer inom militären, och sin ungdomsstyrka YAR (Young American Rifles). YAR består av flera hundra tusen amerikanska ungdomar mellan 12 till 17 år som spionerar på sina föräldrar, lärare och kamrater. YAR bestraffar kättare med döden utan rättegång, de tror sig tjäna Gud i kampen mot Satan. Hangarfartyget Reliant är Lyles viktigaste verktyg i kampen mot Satan. Han kan styra fartyget mentalt från Pentagon. De nedre planen i fartyget leder in i Netzahs palats. Besättning och fartygsbestyckning kommer främst från Netzahs palats, vilket leder till att fartygets flyg och annan beväpning kan variera från dag till dag; en Mig-23 Flogger kan stå brevid en F-15 Falcon. Crowley är alltid kortklippt och bär en välstruken uniform fyllt





Pointe-du-Hoc

-Sergeant Lowery! Vi kan inte-Menige McGowan uppslukades i en kaskad av helveteseld från bunkern ovan dem och for vrålande nedför sluttningen. Lowery såg sig snabbt omkring: Giles, Pratt, Kane - de fyra var nu allt som återstod av plutonen. Nedifrån stranden hördes ett fräsande när Mac kastade sig i vattnet. Fyra man kvar av fyrtio. Nog hade man förberett dem på förluster – men den sorts motstånd de mött hade ingen ens antytt. Tyskarna – Lowery kallade demonerna så i brist på annat - stod emot allt de hade. Handgranater möttes med hånskratt. Pionjärerna försvann ljudlöst uppför branten med

byggnaden desto frekventare blir skyttegravarna. I en del ligger sprängda lik som blivit offer för AFE-attacker. Rök från rökgranater sveper fram som lågtflygande moln. Ur dimmorna rusar plötsligt ett infanterikompani ut och gör ett vansinnesanfall mot ett mål bortom synfältet. Slamret av tunga bandaggregat dränker deras stridsrop och kraftig eldgivning från en gammal T34 får deras redan sargade kroppar att slitas itu. Sammanbitna soldater vässar sina bajonetter i de taggtrådsförstärkta bunkrar som ligger nedgjutna i marken. En barsk sergeant avrättar sina egna sårade för att sedan med ett hysteriskt skratt axla eldkastaren och hukande åter bege sig ut i den oljiga röken från en brinnande bandvagn. Närmast palatset ligger flera koncentrationsläger och vilsna exekutionspatruller försöker desperat finna någon att avrätta. Tungt bevakade bastioner skyddar de olika vägarna som leder in till palatset. Schaktmaskiner håller vägarna rena från människokroppar och fordonsvrak. Palatsets massiva väggar utgörs av enorma stenblock och omväxlande pansarplåtar. Grova spjut av stål skjuter ut från väggarna. Mindre torn med kulsprutebestyckade plattformar tjänar som tillhåll för många av de välutrustade tjänare som håller vakt. Motorvägar leder in, genom flerfiliga tunnlar, till mitten av palatset. Plötsligt sveper fyra, fem trasiga gestalter förbi. Deras smutsiga kroppar täckta av levrat blod blottas genom revorna i deras skinnklädsel. De rör sig snabbt över betongen och deras halvt organiska vapen blänker av fukt och sprider en doft av färskt blod. Motorsågsförsedda likar motar ned besökare genom de rörbelamrade asfalterade tunnlarna, över stålbroar och nedför hisschakt tills ett tilltagande oväsen tar över och leder de olyckliga vidare ned mot Arenan. Lukt av fruktan och smärta blandas med svett och brinnande olja. Ångestladdade skrik bär vittnesmål om de fasansfulla riter som tar plats inom arenans murar. Strid på liv och död, människor mot maskiner, mot varandra. Hela tiden en kamp mot tiden och dödliga motståndare vars enda drivande kraft är lustan att tillfoga smärta och långsam död.

Händelser

MASSGRAVEN.
Plötsligt rasar marken under rollpersonerna. De kanar nedför en brant (UPP + RÖR-slag med normal effekt, annars en lätt skada per miss) och landar bland en mängd lik. En massgrav där sönderskjutna och ihjälbrända soldater ligger sida vid sida tillsammans med oskyldiga civila offer, kvinnor och barn. Bland de döda soldaterna kan man dock göra vissa fynd om man dristar sig till att leta bland kadavren. (UPP-slag med bra effekt avslöjar diverse vapen).

REKRYTERINGEN.
Runt Netzachs palats pågår ständiga strider och slag vars mening sedan länge glömts bort. Kringirrande officerare försöker skapa nya förband eller förstärka sina gamla som decimerats.

En väldekorerad major kommer åkande i sin bepansrade bandvagn och försöker värva rollpersonerna. Han argumenterar inte utan snarare kommenderar dem att lyda. Om rollpersonerna vägrar blir han agressiv och hotar att ställa dem inför krigsrätt. Om de fortfarande inte gör som han säger försöker han att ta dem till fånga med hjälp av sina få kvarvarande soldater (1T5+3 st.). Detta för att sedan utrusta dem och använda dem i ett sedan länge planerat direktanfall mot en välbefäst bunker.

DAGEN D.
Den här händelsen inbegriper ett sätt att få rollpersonerna till Metropolis men den är inte av avgörande betydelse. Rollpersonerna är på en båt i grov sjö. Sjösjuka och illamående till bristningsgränsen. Kaptenen har några tabletter som han hävdar är det enda som hjälper. Plötsligt skakar båten till kraftigt och det blir mörkt. En barsk stämma ropar på engelska med amerikansk accent: *"Get out, get out, get out !! Move it soldier or I'll kick your butt to hell !!"*

Rollpersonerna finner sig själva vara iförda ameri-



kanska marinkårens uniformer. De har varsin automatkarbin och en mängd annan militär utrustning, handgranater, rep, änterhakar etc. En stor lucka öppnar sig i stäven på den lilla landstigningsbåten och dagsljuset slår in. En femtio meter hög klippa tornar upp sig därutanför. Vågorna slår in i den lilla landstigningsfarkosten som kränger vilt och soldater runt omkring dem springer ut. Om rollpersonerna stannar i båten blir de hotade med ett maskingevär av befälet som inte tvekar att skjuta om det skulle behövas.

Granater briserar överallt och ljuden mångfaldigas mot klipporna. Tung kulspruteeld hörs i bakgrunden och blandas med dödsskriken från de amerikanska soldaterna som störtar nedför klippan. Andra som klarat sig ända upp längs de knutförsedda klätterlinorna kämpar frenetiskt med taggtråden som skiljer dem från de tyska bunkrarna.

Officeren knuffar rollpersonerna mot en änterlina. Hans tidigare förtroendeingivande anlete har nu brutits upp i ett snett förvridet hånflin. Gula betar sticker ut genom de blodiga kinderna. Hans vapen sitter fastväxt i kroppen och är omlindat av pulserande blodådror. Situationen kan utvecklas på flera olika sätt.

- *Rollpersonerna kan äntra linorna och vara med i anfallet mot de tyska kanonfästena på Pointe-du-Hoc. För att klättra uppför en lina krävs tre Klättra-slag med normal effekt. Taggtråden kan forceras med tängerna som alla har med i sin utrustning men det tar tre spelrundor under vilka de blir beskjutna av tyska soldater som ligger i skydd i bunkrarna.*

- *De kan desertera genom att övermanna befälet och kaptenen för att sedan ta landstigningsbåten och smita därifrån. Så fort de lämnar stranden blir de emellertid utsatta för kraftig eldgivning av tyska automatkanoner från stranden. Varje spelrunda slår spelledaren en T10 och vid ett resultat av 1 eller 2 träffas båten och sjunker. Rollpersonerna måste lyckas med ett EGO- (bra effekt) eller dra på sig 1T6 lätta skador. Sedan de hamnat i vattnet kan de antingen bli tvungna att simma iland eller bli upplockade av allierade styrkor. Spelledaren kan här utnyttja den extrema situationen för att återgå till verkligheten där revan öppnade sig eller faktiskt låta rollpersonerna befinna sig utanför Frankrikes kust.*

- *De kan bli tillfångatagna av tyska trupper efter ett misslyckat försök att spränga bunkrarna. I så fall blir de förda bakåt genom de tyska linjerna. I en fuktig källare binds de vid stålgaller och torteras en efter en av en hudlös humanoid med stålpiska för att avslöja anfallets syfte och de hemliga kodorden som utnyttjas för kommunikation med stridsledningen på fartygen ute i bukten. Hittar de på ett svar blir de lämnade för ett tag men tortyren fortsätter sedan igen. Under ett sådant avbrott kan spelledaren eventuellt ge dem chansen att fly för att sedan fortsätta "revan" med en jakt i ändlösa bunkergångar under marken.*

ARENAN.
Plötsligt dyker sex stycken utmärglade människovrak upp. Deras hår är format till spikar som pekar åt alla håll. Trasiga skinnjackor och sönderrivna armébyxor är det enda som döljer deras vidriga gestalter. De rör sig i cirklar runt rollpersonerna och försöker mota ned dem i en sidotunnel med hjälp av sina halvt organiska motorsågar. Om rollpersonerna vägrar anfalles de av de förtappade som inte slutar förrän de dödats eller slagits medvetslösa. Ifall rollpersonerna däremot finner sig i sitt öde går färden genom fuktiga tunnlar och över slippriga stålbalkar (RÖR-slag med normal effekt för att inte falla ned i ett schakt). Efter tio minuters vandring kan man höra upphetsade roip eka i tunneln framöver (ett UPP-slag med normal effekt så hör man "döda döda döda!!"). Ropen kommer från Arenan.

En stor manègeliknande plats vars väggar är ersatta med ett grovmaskigt metallnät. På Arenan reser sig konstruktioner av sten och metall. En del bildar nästan husliknande former men de flesta verkar mer slumpmässigt utplacerade. Kättingar hänger ned från taket och sökarljus sveper hela tiden över scenen. Ovanför allt detta hänger en plattform från vilken en enormt överviktig människoliknande varelse gurglande kommenterar händelserna som tar plats nedanför. Utanför nätet flockas dreglande och lemlästade individer som skrikande ger sitt bifall till de kämpande. De kämpande som slåss på liv och död mot varandra och mot ondskefullt konstruerade maskiner som döljer sig i skuggorna.

Mutanterna försöker fösa in rollpersonerna i manègen. Om de inte gör motstånd och försöker fly måste de slåss. Här kan spelledaren låta dem kämpa mot varandra eller mot några av de motståndare som finns listade nedan. Om de vinner slussas de vidare till stenlagda fängelseceller vars golv är täckta med levrat blod. Där förvaras de tills nästa match.

Effekter

RP
Rollpersonerna känner en krypande olust. De känner sig förföljda och känner misstro mot alla de möter. Varje människa är en fiende som måste besegras. Paranoia och prestationsångest får dem att ifrågasätta allt och envist hävda sig mot andra.

SLP
Folk beter sig på ett agressivt sätt gentemot varandra. Lika paranoida som rollpersonerna finns heller ingen

sina stångladdningar, och när man – efter att förgäves ha väntat på explosionerna i tio minuter – ändå anföll... Männen hängde pålade på sina egna stångladdningar! Halva plutonen strök med i explosionerna. Ännu så länge hade inte ett skott avlossats från bunkern. Eldkaskaden som träffade Mac var det första livstecken de där ohyggliga varelserna gett ifrån sig på fem minuter – förutom hånskratten, ylandena och de skrovliga morrandena. De väntade – men på vad? På att hungern skulle komma över dem igen, så att de kunde ge sig ut på jakt? Lowery ryste vid tanken på de varulvsliknande helvetesvarelser han sett gå fram genom 2. grupp – vältränade kommandosoldater slängdes omkring som trasdockor. Blödande och gallskrikande män släpades uppför branten och in i bunkern för att efter den vidrigaste kvart han någonsin upplevt slängas tillbaka ned – som renrensade, ännu tjutande skelett. Det fick vara nog nu. Han gav blanka fan i om han dog – vid närmare eftertanke vore det bättre att dö än att tvingas leva med alla dessa vidriga minnen. Travere och Blockhurst förenade i döden på det mest sinnessjuka sätt – som om en kirurg sönderdelat dem i tjugotalet delar, kastat upp dem i luften och slumpvis sammanfogat dem igen. Rogers, som babblande hädiska böner till någon för Lowery okänd gud kommit tillbaka efter det första misslyckade anfallet, helt naken, helt skinflådd. Listan över de döda var lång, men trots detta stod var mans morbida, onaturliga och helvetiska öde som i eldskrift på Lowerys näthinna. Döden skulle bli en befrielse, även om



den skulle likna de öden han tvingats bevittna.

–Framåt! För Gud och Konungen!

Fyra vrålande och vansinnigt skrattande hålögda trashankar stormade vilt skjutande och svärande uppför sluttningen. När de trettio sekunder senare insåg att bunkern låg tom och övergiven grät de som barn. De grät fortfarande när förstärkningarna anlände, och de grät ännu fyrtio år senare när de en efter en och inom loppet av en knapp minut dog med fasansfulla leenden på läpparna.

Sydneys domstol

Juristen Samuel Haeloth, en Geburahliktor, har varit domare i Sydneys domstol i 40 år och ständigt arbetat efter principen att de anklagade är skyldiga tills motsatsen kunnat bevisas. Hans strävan har varit att minska de anklagades rättigheter och att sänka kraven på bevisföring. Rättsal nummer 13 är hans domän och där dömer han "förbrytare" dygnet runt. Rättsalen är en permanent portal till Geburahs palats. Alla som ställs inför rätta i rättsalen kräver att få sina "brott"

tillit hos dessa personer. Våldsbenägna och själviska gör de allt för att skydda sig själva.

SPELTEKNISK LÖSNING

De negativa följder som sår har på rollpersonerna, dvs sänkt träffchans, minskat antal handlingar och försämrad uthållighet märks inte av då rollpersonerna befinner sig runt Netzachs palats. Påföljderna kommer sedan retroaktivt när rollpersonerna lämnat området. För varje lätt sår de dragit på sig får de ytterligare en skråma och för varje allvarligt sår får de ett lätt.



Geburah

Dörren slog igen med en olycksbådande klang. Bakom varje eko av det härdade stålets kollision med den söndervittrade betongväggen hördes domarens sista ord; "skyldig". Jordan skakade av frossa, cellens väggar var bitande kalla. Skyldig till vad, frågade han sig. Det var ju han som hade sökt upp polisen för att rapportera sin bil stulen. Så mindes han hur åklagaren hade fört fram den lille pojken. Ett vagt igenkännande som sakta formade sig allt starkare i medvetandet.

"John, hette han inte så ? John Epswood, grannpojken från tvåan på lågstadiet. Varför hade han haft det där skadeglada flinet på sina läppar och vad var det han hade pratat om ? Visst bråkade vi lite med honom då och då men vi menade ju inget illa. Bruten rygg, han hade ramlat ned från ett träd. Var det vårat fel det ?! Vi skojade ju bara, han kunde väl ha sagt till om han var rädd."

Ångesten kom plötsligt, medgivandet, erkännandet. Mörkret omkring Jordan tycktes lösas upp. Det glödande järnet trycktes mot hans läppar. Blodiga händer tvingade ned honom mot golvet, smärtan tycktes overklig men det plötsliga ljudet av motorsågen gav inte rum för några tvivel, detta var ingen dröm.

Geburah försökte hålla mänskligheten fängslad genom lagar och förordningar. Nu är hans makt i Elysium i avtagande och Binah övertar mer och mer hans funktion med hjälp av den religiösa etiken. Deras samarbete ger emellertid mer plats åt Geburah i Metropolis där han ligger i öppen konflikt med både Netzach och Tiphareth.

Geburahs palats

En ödslig cementslätt omger den grå fasaden till Geburahs palats. Pulvriserad betong och stendamm virvlar runt i den heta vinden som drar fram över scenen. Likt klor reser sig rostiga järnkonstruktioner ur den livlösa marken. Enstaka delar på dessa sedan länge övergivna maskiner och tortyrredskap rör sig i blåsten och låter höra ett skärande gnissel. Den framrusande vinden fyller spruckna betongpipelines och gamla rörledningar med en dov vinande stämma. Palatsets rätvinkliga cementfasad får liv och dallrar likt en hägring i den heta luften. Endast här och där försedd med små enstaka fönster eller öppningar skjuter den massiva byggnaden uppåt likt en enorm bergsplatå. Närmare den majestätiska byggnaden kan vägar urskiljas på den av järnskrot besudlade mar-



ken. Vägarna löper i räta vinklar runt mindre byggnader sedan länge lagda i ruiner eller runt de skrothögar som också utgör en väsentlig del av slättens topografi. Viadukter och tunnlar leder en över respektive under nu obrukbara rörledningar och pipelines. Galgar står nedkörda i högar av ruttnade mänskliga kadaver. Ännu närmare palatset hänger det fortfarande lik och gungar sakta i vinden. Förruttnelsen har påskyndats av den hela tiden tilltagande värmen och med varje andetag fylls lungorna med en nästan outhärdlig stank av förfall och omänsklig plåga. Igensvetsade metallkorgar gör galgarna sällskap längs med vägen i skuggan av den uttryckslösa fasaden. Förtvinade kroppar vars mumifierade lemmar hänger ut mellan metallstängerna vittnar bara ännu tydligare om att detta är en plats som hoppet lämnat, en plats där domen och straffet nu härskar allena. Knarret från de intjärade snarorna och ljudet av det virvlande dammet förstärker känslan av overklighet ända tills en gestalt uppenbarar sig. Med kläder som för länge sedan förlorat sin färg och med ett sällskap av strama, knotiga män patrullerar dessa domare öknen. Olyckliga själar som hamnat i deras grepp döms och straffas utan medlidande. Deras hantlangare genomför bestraffningarna med hjälp av ondskefulla verktyg och skoningslösa metoder. Ingen är oskyldig, alla har någon gång syndat och även om straffen varierar så är den skyldige för alltid förlorad i smärtans och lidandets våld. Ur de sporadiska fönstergluggarna letar sig förtvivlade rop och ljudet av perverterade bestraffningsscener fyller plötsligt den tidigare nästan ljudlösa omgivningen. Rör som mynnar strax ovan de höga portaler som leder inåt i Palatset släpper ut resultatet av de mera grundliga bestraffningarna. Den blodigt ångande massan krälar sakta nedför väggen för att stelna halvvägs ned eller ibland falla till marken och med ett köttigt dunsande bygga på de redan stinkande högar som likt termitbon kantar Palatset. Höga betongvalv skjuter i höjden och i de stora salarna i Palatsets nedre regioner ekar nu ännu starkare skriken från de dömda. Gallerförsedda tortyrkammare och celler ligger vägg i vägg och verkar fortsätta i oändlighet i de lysrörsupplysta korridorer som leder iväg åt alla håll. En gigantisk domarpulpet ovanför vilken en klubba av svart järn tycks sväva dominerar scenen och fångar i bojor föses in mot de eldfyllda massbestraffningshallarna av skoningslösa väktare med glänsande kroppar. Domare och bödlar håller även här mindre rättegångar i ljuset från glödande stål som sedan används till att slutföra ritualen. Prisjägare avvaktar i skuggorna för att snabbt kunna slå till och föra sina inkomstbringande byten till de högre upp placerade rättssalarna. Där köar syndarna nedanför reliefer i sten av rättssymboler och ortodoxa bestraffningsredskap vars användningssätt ej längre går att ana. Förtvivlan och kompromisslöshet, en plats där ånger inte längre har något värde.

Händelser

PSYKOPATEN.

Från mörkret bakom fuktdrypande galler hörs uppgivna stön. Den korridor rollpersonerna vandrat nedför synes plötsligt som en fängelsekorridor. Galler från golv till tak avlöses då och då av isoleringscellers välarmerade ståldörrar som endast har en liten skjutlucka som man kan kika in genom. Cellerna är för det mesta tomma och mörka men här och där syns rörelser i skuggorna. En större cell är upplyst av en naken glödlampa som dinglar från taket. De få möblerna i cellen ger skuggor som rör sig hallucinatoriskt över det spruckna cementgolvet. I en stol sitter en härjad man febrilt tuggande på en ärm på sin nu sönderrivna skinnjacka. När han får syn på rollpersonerna rusar han upp och kastar sig mot gallret.

" Jag är oskyldig ! Hjälp mig härifrån !! "

Han vädjar till rollpersonerna att de skall släppa ut honom och han berättar också hur han dömts felaktigt under mycket märkliga omständigheter. Hans advokat hade lovat överklaga och också gjort det men nu hade han suttit i den här cellen i flera månader utan att ha sett en människa. Han visar upp en liten ask i vilken han samlat kackerlackor han dödat, den enda föda han fått under sin fångenskap.

- *Rollpersonerna kan hjälpa honom ut på två sätt. Dels genom att skjuta sönder låset med ett eldvapen (den tål 4 allvarliga skador) dels övermanna den sovande vakten (stark innevånare beväpnad med batong och revolver) som har alla nycklar. Han sitter längre fram i korridoren men är helt dold av mörkret i korridoren. Om rollpersonerna släpper ut honom tackar han dem först och verkar mycket rädd och angelägen att stanna i deras närhet. Senare förvrids dock hans skrämda anlete till en sjuk mans hysteriska drag. Våldsamt skakande och fnittrande börjar han hosta blod och springer sedan skrikande iväg i en sidogång. Senare om rollpersonerna kommer tillbaka till Elysium kan spelledaren låta dem få syn på en tidningsnotis om ett hemskt massbarnamord där en psykopat kidnappat en skolklass som han sedan förtärt under sju dygn i en alpstuga. Om rollpersonerna lyckas med ett UPP-slag (godtagbar effekt) känner de igen mannen från cellen. Det står också att han undkommit polisen som genom ett mirakel.*

sonade genom hård bestraffning. Han har även i hemlighet grundat en kyrklig moralpolis, "Guds Vrede" (GV). De har låtit inreda en makaber tortyrkammare i domstolskällaren. Haeloths plan är att långsiktigt styra den allmänna moralen mot en semifascistoid, mer reaktionär "kristen" etik. GV har stor förkärlek för medeltida bestraffningar, såsom stening av äktenskapsförbrytare, stympning av tjuvar och häxbränning av intellektuella kvinnor. Den lokala polisen ser gärna genom fingrarna när GV bestraffar befolkningen i Sidneys mindre ansedda kvarter, eftersom de blidkas med överlämnanden av mördare, notoriska brottslingar och våldtäktsmän. Det var under en raid i Sydneys horkvarter som den heliga eld tändes som sedan skulle spridas sig över sydöstra Australien vintern 1993. I Elysium har Samuel Haeloth tagit form som en reslig, ljushyad, blåögd man i 60-årsåldern. Under rättegångarna har han dock svårt att behålla sina mänskliga drag.

TT-telegram

WIEN (TT) Werner Krawietz, "kannibalen från Dresden", flydde under gårdagen ur centrala häktet i Wien. Omständigheterna kring flykten är mycket oklara och skandalartade. Hur lyckades en av Europas mest förhärdade barnamördare fly ur en isoleringscell belägen i ett polishus? Det talas om mutor och försumlighet av polisen. En rättsskandal verkar vara oundviklig. Justitieministern väntas hålla presskonferens ikväll eller under morgondagen. Krawietz greps i förra veckan efter ha varit på fri fot i två år. När han greps hade han lyckats kidnappa en kindergartenklass och höll den fången i en isolerad alpstuga. Han hade hunnit mörda flera av barnen och hade även ätit av sina offer innan polisen kunde ingripa.



Det kommer ta många år innan det finns ett antivirus anser Dr Fridblom på Södersjukhuset.

WIEN (TT) Werner Krawietz hittades i morse död i sin cell. Huvudet var då nästan helt avslitet; en skada som han omöjligt kan ha åsamkat sig själv enligt rättsläkaren dr Meier. Werner Krawietz fälldes mot sitt nekande för en rad uppmärksammade barnamord i en skandalartad rättegång förra året. Flera av bevisen var fabricerade av polisen och ett huvudvittne ljög på flera punkter för att få Krawietz fälld. När även ett solitt alibi dök upp i förra veckan, var det bara en fråga om dagar innan ett frikännande skulle ha kommit. Interna utredningar pågår bland häktets personal.

OSLO (TT) Fiskeförbundet i Norge är inne på sin tredje dag i vild strejk, och det finns ingen öppning till lösning på ett bra tag framöver anser øystien Gran.

TT-telegram (alt 2)

Visitkort (fram + baksida)

Dr. Victor Zuckerkandl

Allmänpraktiserande läkare

Heimburg Allée 63 Berlin West
Mottagning Heimburg Allée 63
Må-to 09-16, Fre 09-14
Tfn: 013-10 01 93

Rudolf Arnheim
Måndag 10/3 0930
Torsdag 27/3 1100

- *Om rollpersonerna låter honom sitta där och sedan kommer tillbaka till Elysium får de syn på en tidningsartikel där det berättas om hur en man dömts felaktigt för ett mord och sedan under mystiska omständighetr dött i sin cell. Med ett lyckat UPP-slag (godtagbar effekt) känner de igen mannen. Sedan hemsöks de av mardrömmar (1T6 gånger) där de ser sig själva dekapitera den oskyldige samtidigt som en högrest domare med lömska ödleögon tronar bakom dem (om de inte lyckas med ett EGO-slag (normal effekt) så får de - 2 i mental balans per dröm).*

DEN FÖRDÖMDE.

Bakom en rostig kvarleva av en uråldrig avrättningsmaskin syns en skugga försvinna. Tystnaden är bedövande men plötsligt hörs (UPP-slag med godtagbar effekt) det kalla klickande ljudet av ett slutstycke som dras bak i en gammal automatkarbin. En spelrunda därefter kastar sig en man fram och öppnar eld med sitt vapen, en Kalashnikov. Mannen är klädd i en kostym som sett sina bästa dagar. Rutig slips och glasögon vars glas är fyllda av repor. Han försöker desperat döda rollpersonerna. Runt om rollpersonerna finns emellertid gott om bråte att kasta sig bakom för skydd, (Medel RÖR). När mannen, som heter Rudolf Arnstadt, gjort slut på sina skott anfaller han med sin brevsprättare. Han ger inte upp förrän han skadats dödligt. Då börjar han att snyfta uppgivet alltmedan hans liv rinner ut i ökensanden. Om rollpersonerna frågar honom något berättar han gärna sin bedrövliga historia.

Han, nu Rudolf Arnstadt, tidigare Morris Cohen, Kurt Gottschaldt, Claire Golomb, Giorgio Vasari... Han rabblar upp namn på namn tills rollpersonerna avbryter. Föraktfullt ser han på just den av rollpersonerna som tillfogade honom det slutgiltiga såret.

"Jag slår vad om att du aldrig väntat att få se mig igen! Ditt kräk, din usla fähund! Men jag undkommer aldrig din grymhet, ditt osvikliga väderkorn som vädrat mitt blod. Du, en ynka människa, knappt medveten om världen som omger dig, den sanna världen! Få förstår de eviga cyklerna, den bistra sanningen, fängelset, domen, förbannelsen. Förbannelsen som kastats över oss alla. Men efter ditt idoga mördande har jag insett, jag minns, du har hjälpt mig över gränsen. Men ändå når jag aldrig friheten, du har skickat mig till ett ännu vidrigare helvete. Haaha harrr... Knappt återfödd, vem möter jag? Jo, Dr. Victor Zuckerkandl som "aldrig felbehandlat en endaste patient". Hermann Witkinn med en köttkrok om jag inte minns fel. Eller Adrian Willaert som körde rattfull över trottoaren julafton 1932. Många många fler men alltid samma. Ondskan lyser i dina ögon, du kan inte dölja dig för mig. Och nu (rollpersonens namn) har du gjort det igen! Hur känns det? Min enda förhoppning ligger i att du här på denna rättvisans, haahhaa haaahh... rättvisans plats får ditt rättmätiga straff. Aaarrghh nu börjar det igen aaaaaaahhhh!"

Han dör med ett outgrundligt leende på läpparna. Alla förklaringar överflödiga. Nu kan spelledaren med fördel använda sig av någon av de andra händelserna som inbegriper en rättegång för att fortsätta historien (se Processen.).

PROCESSEN.

Den här händelsen fungerar även som en bro mellan Elysium och Metropolis. Spelledaren måste utse en eller flera av rollpersonerna som varandes huvudaktörer dvs de som kommer att anklagas för ett brott (hädanefter kallade de skyldiga) . Brottet är något som rollpersonerna har begått tidigare under något speltillfälle. Det bör vara ett mord. De av rollpersonerna som inte begick just det brottet kommer att agera vittnen.

En morgon knackar det på dörren hos den skyldige. Det är polisen som häktar honom misstänkt för ett



mord. De andra rollpersonerna får några dagar senare brev som kräver deras närvaro i form av vittnen. Den skyldige förs i en välbevakad polispiket till en ovanligt sjaskig station. Efter oändliga förhör kring omständigheterna och tidpunkten för brottet slängs den skyldige in i en fuktig cell som han delar med en försupen äldre man vars slitna kläder börjat se ut son en del av hans riktiga hud. Mannen svarar knappt på tilltal och väser i så fall bara knappt hörbara svar som tex :

" Att leva är att synda, att dö är bara början på ännu ett brott ".

Om den skyldige vill kontakta sina vänner eller en advokat ges han tillgång till en telefon men, som den överviktige fångvaktaren säger, bara ett samtal. Telefonen fungerar inte som den skall och vilket nummer än rollpersonen slår kommer han fel. Dagen efter gripandet kommer en ranglig man med ögon vars färg verkar obestämbar. Hans händer är iskalla och huden förtorkad. Runt hans mun syns mångtaliga ärr som efter hugg med ett rakblad. Han presenterar sig som Ralph Leezenbaum och är den skyldiges advokat. Han ger trots sitt märkliga yttre en känsla av tillit och försäkrar upprepade gånger att "...det här skall vi nog ordna skall du se...". Den skyldige rollpersonen förs så dagen efter denna till rättsalen. Stegen ekar från den skyldiges bojade fötter när han förs in i den av svartklädda trashankar och muttrande käringar fyllda salen. Märkliga diagram och uråldriga rättssymboler hänger dammiga på de mörka väggarna vars höga fönster inte släpper in ljus utan mörker.

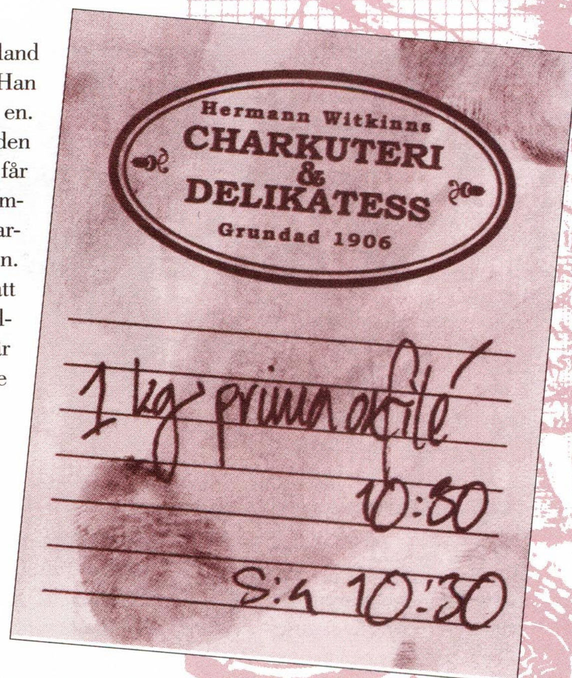
Spelledaren kan dra ut på rättegången hur mycket som helst. Bevis presenteras det ena efter det andra. Fingeravtryck, mordvapen, en förbipasserandes videoupptagning, stillbilder, den skyldiges tvivelaktiga sociala ställning, hans tidigare synder, grannars vittnesmål om hans konstiga beteende etc. De andra rollpersonerna tvingas också vittna och utfrågas av en liktor som i sin fotsida cape döljer det mesta av sitt vanställda yttre. Då och då skymtar emellertid hans brännskadade hud och hans spelande ormlika tunga under den mörka huvan som täcker hans kala hjässa.

Om de övriga rollpersonerna inte ingriper blir den "skyldige" inlåst i en mörk, fuktdrypande cell i ett fängelse som visar sig existera parallellt i såväl Elysium som Metropolis (se "Polisstationen" i kapitlet "Lögnens Sprickor"). Därifrån kan han eventuellt rymma och ta sig ut i Metropolis, eller så kan spelledaren använda situationen som bakgrund till en episod där de övriga rollpersonerna tvingas söka sig in i Metropolis för att frita sin kamrat.

HÄNGNINGEN.

På en stenig sanddyn står en samling människor tysta och åser en masshängning. En låg träbrygga har byggts på vilken det nu står ett tjugotal olyckliga. De får i tur och ordning en tygpåse över huvudet innan de föses bort till galgen i slutet av bryggan. En man iklädd en blänkande paljettdräkt går runt bland publiken med en stor urna i famnen. Han ger en liten papperslapp till var och en. Sedan lottas det fram ett nummer och den som har samma nummer på sin lapp får äran att skipa Geburahs lag, dvs genomföra en hängning. Rollpersonerna får varsin lapp av den svettdrypande mannen. När så lottningen ägt rum visar det sig att numret korresponderar med ett av rollpersonernas. Den som skall hängas är en liten skrämd pojke som snyftande ropar efter sin mor.

- *Om rollpersonen lydigt går fram till det slitna trähandtaget som utlöser fallmekanismen och genomför hängningen jublar folkmassan och rollpersonen får en ny nackdel, t ex Depression.*



Kvitto

- *Om rollpersonen vägrar blir folkmassan uppretad och skriker efter bestraffning. En grupp (1T6+4 st.) halvruttna individer ger sig på rollpersonen för att släpa upp honom på bryggan. Om rollpersonen inte avslöjar sitt nummer så överröser en käring, som står bredvid och sett hans lapp, honom med gratulationer vilket drar till sig upppmärksamheten.*

Effekter

RP

Rollpersonerna känner sig övervakade. De ser spionerande ögon överallt. Ögon som väntar på att rollpersonerna skall göra ett misstag, ett dödligt misstag. En övermakt som vill ställa dem till svars. De känner sig skrämda och är mycket försiktiga.

SLP

Runt Geburahs palats härjar många vitt skilda typer. Det som binder dem samman är att de alla kan räknas in i en av två kategorier, syndare eller bestraffare. Bestraffarna håller obönhörliga rättegångar och lyssnar inte på argument. Syndarna beivrar sin oskuld och kämpar hysteriskt för att få lite medlidande.

SPELTEKNISK LÖSNING

Rollpersonerna får allt svårare att ljuga om eller undanhålla sina hemligheter. För varje timme erhåller de en ackumulativ och negativ bonus till sin effekt på alla KAR-baserade färdigheter. Bonusen beror på avståndet till själva palatset och här måste SL göra en bedömning hur stark han/hon vill att den skall vara. Tabellen till höger är endast en riktlinje.

I palatset	- 5 p.
Mycket nära	- 4 p.
Nära (inom synhåll)	- 3p
Längre bort (utom synhåll)	- 2 p.
Nära annan arkonts domäner	- 1 p.





Gyoku-borgen

Innanför en ogenomtränglig ringmur, formad av skyskrapor av plexiglas och betong, ligger Takeda Kioshis borg, byggd i klassisk, kejserlig japansk stil. Därifrån smider Kethers sändebud planer på att åter införa kejsardöme i Japan, med honom som enväldshärskare. De skyskrapor som omgerborgen utgör hjärtat i hans högteknologiska imperium Gyoku Industries. Privat förkastar han av asketiska principer all teknologi, men styr företaget med hjärnhand för att behålla sin ledande position på dataelektronik-området. Alla produkter som kommer från Gyoku Industries bär på ett virus, ett virus som kommer att aktiveras den 1 advent 1999. Dess uppgift är att slå ut all tillgänglig teknologi, med syftet att kasta mänskligheten tillbaka i en era av okunnighet och förtvivlan. Det är då Takeda Kihoshi ska träda fram som en fågel Fönix och återinstifta kejsarens gudomliga rätt. Kioshi bidar mesta delens av sin tid i Gyoku-borgen, vars tronsal är en portal till Kethers palats i Metropolis.

Kether

När de vaknade hade det blivit mörkt. Slottsparken var inte upplyst på natten så Joshua och Adèle fick treva sig framåt. Den stora häcken i vilken de lekt och älskat syntes nu enorm och alla dess vindlingar omöjliga att förutse. De tunga fuktiga bladen skymde himlen ovanför och en isande kyla började krypa innanför deras tunna sommarkläder. Adèle huttrade och började bli rädd att de aldrig skulle hitta ut. Plötsligt slog sökarljus emot dem. En stor droskliknande vagn rullade fram och en puckelryggig kusk öppnade den gnisslande dörren. Hellre än att tillbringa mer tid i kylan steg de båda in. I droskan var det varmare men knappt något ljus fanns. En långsmal man med en plyschdekorerad hatt satt mittemot dem. Hans ögon doldes under brättet och hans smala mun släppte ett väsande ljud ifrån sig. Mannen lyfte sin arm och med sina kritvita fingrar som var genomborrade av rostiga spikar lyfte han av sig huvudbonaden. Ett anlete märkt av döden och sargat av syra sprack upp i ett blodigt leende. Nu nalkades palatset. Utanför stod människor, tusentals, men ingen verkade bry sig om den skrikande unge mannen som torterades på vagnens tak. Joshua kämpade ensam mot smärtan driven av sin fästmös spruckna skrik som trängde upp genom karossen.

Lika ensam satt han två år senare på sin brits i den mörka salen. Den mögliga madrassen stank av ruttnande död och lemlästade slavar på golvet framför honom slogs om en döende kamrats färska kött. Han orkade inte se mer och slöt ögonen bara för att återigen minnas sin sista syn av Adèle; våldtagen och uppsprättad med den hudlöse vitglänsande mannens huvud våldsamt stötande och ivrigt letande i hennes inre.

Kethers aktiviteter i Elysium är begränsade. Hans tjänare som återfinns i konungahusen i Europa betraktar mer än agerar. Kethers ambitioner rör framförallt Metropolis. Kether är den av arkonterna som strävar mest aktivt efter att överta Demiurgens citadell och forna maktposition. Hans noga utarbetade planer utförs av lojala generaler och väldisciplinerade undersåtar som alla har sin plats i hierarkin.

Kethers palats

Kethers palats utgörs av en enorm obeliskliknande byggnad vars yta är täckt av blöt, ärgad koppar. Dess bas är bred och massiv för att sedan nästan helt förlora sig i dimmorna och mörkret högre upp. Längs med de hala, lodräta väggarna klamrar sig elledningar fast likt ormar för att kräla inåt i bygg-



naden genom någon av de många öppningar vars gapande munnar släpper ut het och unken rök från de lägre regionerna i Palatset. Rostiga stegar vars slut man inte ens anar trängs med ledningarna om platsen på väggarna och de sällsynta fläktschakten, vars propellerblad blänker av neonljuset inifrån, utgör de enda fixeringspunkterna. Skärande gnissel och ljud som av metall som hamras ekar genom mörkret med en gisslande oregelbundenhet. Växter av sten och metall, svarta och blanka, bildar alléer och labyrinter i parker av till synes oändliga proportioner runtom palatset. Här och där bryts "floran" upp av enorma dammar med oljigt blankt vatten. I vattenbrynets leriga jordmån har spår gjorts, spår från kloförsedda fötter, ringlande fjällbeklädda kroppar och andra helt oidentifierbara. Närmare palatset blir det allt vanligare med statyer, byster och skulpturer föreställande ledare och härskare. En del föreställer mänskliga ledare. Andra påminner vagt om humanoider medan ytterligare andra låter sina tentakler, blottade ryggkotor och förvridna kroppar utan anleten helt ta avstånd från det mänskliga släktet. En del är mekaniskt rörliga och genomför sina hackiga scenerier till ljudet av ett sönderrostat maskineri. Här i skuggan av palatset träder det, då och då, ur skuggorna fram processioner. Slavar som, smutsiga och med pryglade ryggar, sakta släpar stora metallvagnar lastade med byggnadsmaterial eller lik. Försedda med stånkande ångmaskiner är en del av vagnarna transporter för Kethers högre tjänare, mestadels liktorer, vilka måste vördas av alla som passeras då de annars riskerar att fångas upp av liktorns livvakt för bestraffning. Dessa resliga män med sylvassa tänder och genomträngande blick går klädda i långa oljerockar med Kethers respektiva deras herres bomärke inbrända. De är beväpnade med ett slags rituellt svärd längsmed vars egg det löper ett eldrör. Hagelammunition är deras främsta argument för att få ned en syndare på knä. Här och där har också stora skaror av trogna samlats för att hedra sin herre Kether och lyssna till något av de frekventa massmötestalen. Talen utgörs av bandinspelningar som komponerats noga men som nu, slitna och överstyrda, blir i det närmaste outhärdliga att lyssna till. De fläckiga kravallhögtalarna som sitter utplacerade längsmed palatsets nedre del låter då och då också ljuda långa skärande signaler varpå de mångtaliga slavarna med hasande steg börjar röra sig mot någon av de gapande portarna och öppningarna i palatset. Väl där delar de upp sig och knogar uppför de otaliga trapporna som utgör större delen av basen i palatset. En del försvinner in i enorma stålgrindsförsedda hissar dimensionerade för hundratals människor. Hissarna sjunker sedan sakta nedåt mot de undre regionerna. Väggarna är prydda med basreliefer i svart marmor föreställande olika viktiga individer ur palatsets hierarki. Andra är formade som intrikata symboler för Kethers makt. Även inne är det fuktigt och utmed de breda trapporna har rinnande vatten nött och format egna små fåror. Takfläktar av enorma dimensioner hänger i kablar från mörkret ovan och vispar långsamt runt den kvava och heta luften. Slavarnas hasande ljud, som verkar komma från alla håll, ger palatset dess andhämtning. En dov, het och ödesmättad puls.

Händelser

PROCESSIONEN.

En stor vagn som dras av ett hundratal slavar närmar sig. Slavarna piskas på av svettiga och nakna drivare vars armar slutar i långa och, av tvinnad hud, hårda piskor. Vagnen kantas av livvakter till liktorn som färdas däri. Folk backar undan och böjer respektfullt sina huvuden. Ur vagnen hörs kvinnoskrik blandat med ett gurglande och ondskefullt skratt.

Spelledaren har flera möjligheter.

- *Vagnen passerar och folket återgår till sina vanliga sysslor.*

- *Plötsligt närmar sig en av drivarna och med en hotfull väsning signalerar han åt rollpersonerna att falla in i ledet som blivit glesare då några av de mer misshandlade slavarna fallit till marken för att aldrig mer resa sig. Om rollpersonerna faller in får de dra vagnen runt palatsets yttre mur under några timmar för att sedan forslas ned med de stora hissarna till arbetarkvarteren (se Arbetarna.). Varje timme som de drar vagnen måste de slå ett TÅL-slag eller bli utsatta för ett piskrapp från drivaren. Försöker de fly får de blixtsnabbt drivaren efter sig. Han förföljer dem emellertid inte särskilt långt. Däremot öppnar livvakten eld med sina hagelgevär i syfte att döda.*

- *Livvakterna tycker inte att rollpersonerna, eller någon av dem, har betett sig på ett passande sätt. Tre stycken stegar fram och försöker dreglande tvinga ned syndarna på knä för att slicka deras stövlar. De tvekar inte att använda sina svärd eller för den delen hagelgevären som sitter monterade längs eggarna.*

- *Försöker rollpersonerna hoppa in i vagnen för att frita kvinnorna som våldtas får de naturligtvis den samlade livvakten mot sig.*

Till slut var Demiurgens syn så förvänd att han såg allt med Fresterskans ögon, och han trodde henne då hon sade att Människan vänt sig ifrån honom. Upptänd av helig vrede försköt han sina sanna och trogna tjänare, avhändade oss våra krafter och kastade oss i det fängelse vi omsider lärt känna som Elysium. Så gick Herren sitt öde till mötes då han återigen satte sin lit till de svekfulla Arkonterna, och vi fråntogs vår odödlighet.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).



ARBETARNA.

Rollpersonerna har hamnat i en av de stora hissarna tillsammans med ett hundratal slavar och arbetare. Den överdimensionerade hissen stannar först efter tio minuters nedåtfärd. Ett ihärdigt hamrande hörs från långt borta och luften är fylld av ett gulbrunt dis. Enorma salar breder ut sig och de mångtaliga arbetarna vandrar lydigt iväg i gåsmarsch till de olika cementgrå byggnader som tjänar som deras härbärgen. Agentii ser till att de inte vandrar utanför deras tillförordnade cementstig. Rollpersonerna föses bryskt mot ett av de stora husen.

- *Om de gör motstånd anfaller agentiin samtidigt som den med sitt genomträngande skrik lockar till sig ett antal radiakker som finns i närheten (ytterligare 1T10 stycken kommer inom en runda). Lyckas rollpersonerna oskadliggöra sina fiender kan de försöka ta sig ut och upp till markplan igen. Hissarna är centralt manövrerade och rör sig efter en tidsplan. Nästa uppfärd är om fem timmar.*

- *Om de fogar sig i att bli fösta mot huset eller övermannats av agenttin och radiakkerna blir de så småningom inkastade i byggnaden. Dörren låses bakom dem och mörkret är kompakt. Snyftanden hörs och dova köttiga ljud ekar över det blöta golvet. En tandlös man med blodiga ögon och hår över hela kroppen tänder plötsligt ett ljus framför dem. Han vinkar åt dem att följa med. Om de följer efter går färden mellan våningssängar som sträcker sig upp mot de av mörkret dolda taken. I sängarna ligger utarbetade slavar, stympade lik som tjänar som föda åt de andra och en del står tomma men de blodiga madrasserna som gulnat av människohud vittnar om att de nyss varit upptagna. Mannen väser ohörbarheter men kommer efter ett tag fram till ett fuktigt hörn av den stora byggnaden som helt saknar väggar på insidan. Han pekar upphetsat på ett antal sängar som han menar att rollpersonerna skall ta. De är deras nya hem. Plötsligt tänds ett fruktansvärt starkt ljus i taket och en smäll ekar genom salen. Mannen rusar förskräckt bort och alla inom synhåll kryper ihop i sina sängar, darrande av rädsla. Ett UPP-slag med normal effekt avslöjar en samling (1T5+5 st.) radiakker som verkar patrullera salen. De stannar här och där för att plåga någon stackare som dragit uppmärksamheten till sig. De kommer förr eller senare att närma sig rollpersonerna. I stället för att slåss kan rollpersonerna ligga lågt för att sedan utforska de stora och fuktiga sovsalarna på jakt efter en väg ut. Dörrarna är tidslåsta men på ett ställe finns ett fläktschakt. Antingen försöker de slinka in mellan de enorma fläktbladen (RÖR/UPP-slag med bra effekt eller 1T3 allvarliga skador) eller så förstör de fläkten. I fall de börjar skjuta eller spränga drar de till sig fler radiakker.*

ÅTERFÖDELSEN.

Högtalarna på väggen börjar dåna och tjuta. Till slut upphör oväsendet men efterföljs strax av en sprucken stämma:

"Buga er för herren, vår härskare och fader! Kyss marken som ärats med hans närvaro!"

De trasiga individerna som samlats knäböjer i smutsen. En del orkar inte eller är alltför rörelsehindrade för att lyckas men hjälps bryskt av sina "kamrater".

"Snart är tiden här, en stor ledare skall födas! Ett misslyckande i helvetet skall vändas till vår lycka, här i vårt paradis."

En procession passerar genom folkhopen. Ett antal män i långa rockar och med kritvita beniga lemmar bär på sina axlar ett stort stycke betong. Betongen bär inskriptionen "Blut und Ehre" (UPP-slag med bra effekt). Andra bär slitna fanor med hakkors på. Allra sist kommer en vagn på vilken en liktor tronar. I sina händer håller han en glasburk. Genom den gula vätskan som fyller burken till locket kan man tydligt se en mänsklig hjärna. Vagnen omgärdas av vaksamma livvakter.

Effekter

RP

Rollpersonernas tro på lojalitet mot en styrande princip eller en högre rankad person blir alltmer framträdande hos dem.

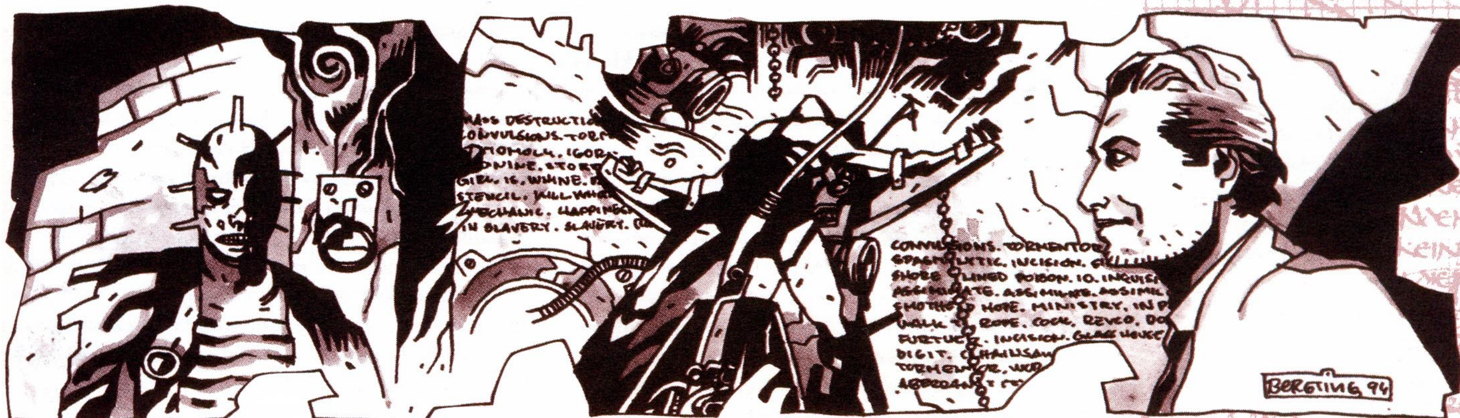
SLP

Människorna har alla någon form av rang inom ett strikt hierarkiskt socialt system. Antingen det är militära grader eller outtalade rangförhållanden håller de på sin plats och är lojala till sina överordnade. De tål heller inte att en lägre rankad (en rollperson t.ex.) bryter mot den sociala koden. Då kan de använda våld för att kväsa "fritänkarna".

SPELTEKNISK LÖSNING

Alla handlingar en rollperson gör som på ett aktivt sätt verkar nedbrytande på Kethers makt bestraffas med -5 på effekten. Om t.ex. rollpersonerna försöker skjuta ned en av Kethers tjänare för att kunna ta sig in genom en dörr får de -5 till effekten. Om de däremot försöker klättra uppför en vägg för att undgå att bli överkörda av en tankbil får de ingen negativ bonus. Handlingar som däremot gynnar Kether erhåller en positiv bonus, +5 till effekten. Som t.ex. att en rollperson skjuter en missdådare, rebell eller en fortfarande fritänkande kamrat.





Malkuth

Susan vaknade långsamt då solstrålarna letade sig in genom persiennen. Tiger sov på hennes mage men den plötsliga smärtan fick Susan att schasa bort katten och vika sig dubbelt. Tankarna for fram i hennes nyvaknade medvetande. Var det hennes periodvärkar som kommit redan, hade aborten misslyckats, kanske hon var gravid? Lika abrupt som den kommit försvann smärtan. Chockad men lättad gick hon ut i köket och hällde upp en kopp kallt kaffe från gårdagen. Hon satte sig vid frukostbordet och tittade ut över den regnvåta staden. Det var då hon fick syn på lappen. Den låg under brödrosten. Förstrött drog hon fram den och lät blicken glida över de blå bokstäverna. Sjukhusprotokollet hade något kyligt över sig, något opersonligt. Susan fylldes av en obehaglig känsla som började som en rysning och som övergick till en isande klump i magtrakten. Abort hade varit enda lösningen, resonerade hon. Hon var en kvinna med ett utvecklande jobb och en natts misstag skulle inte spoliera hennes karriär. Nu började smärtorna igen. De tilltog våldsamt i styrka och Susan ramlade ihop på golvet. Minnesbilder från operationen stormade hennes medvetna. Vitklädda män och kvinnor som log och baddade hennes panna. Doktorn som pratade lugnande med henne hela tiden. Men något var fel. Hon mindes ett plötsligt ögonkast åt sidan. Hon mindes den dallrande varelsen som desperat försökte ta sig ur doktorns grepp. Det svartnade och Susans spasmiska rörelser på köksgolvet upphörde då den nyimplanterade livmodern åt sig genom hennes buk och i ett exploderande moln av blod och tarminnehåll krälade ned på köksgolvet.

Malkuth, rebellen, agerar helt enligt Demiurgens plan då hon hjälper människorna att vakna ur fångenskapen med hjälp av vetenskap, teknik och magi. Hon har övergett alla aspirationer på en ledande plats i Metropolis och vill så fort som möjligheten ges helt etablera sig i Elysium, som hon en gång skapade. Där skall hon invänta Demiurgens återkomst. Hennes fiender är många men emellanåt samarbetar hon med Tiphareth.

Malkuths palats

Ett starkt blåaktigt blinkande sken lyser upp himlen i fjärran. Marken är helt slät och rensopad. I mörkret framöver kan inga byggnader skönjas varför den plötsligt synliga muren ger ett övernaturligt intryck med sina perfekt formade stenblock och fläckfria yta. Lika oväntat som muren dykt upp öppnar den sig med ett litet valv innanför vilket tystnaden verkar närmast smärtsam. Den cementlagda vägen leder förbi fönsterlösa fasader. Högt ovanifrån slår ett grönaktigt strålkastarljus ned och surret från bevakningskameror stiger desto längre man går. Plötsligt syns en av de annars felfria fasaderna ligga i bitar. Sten- och cementblock, förkolnade tygtrasor och rester av smält plast ligger spridda över marken. Kulhål, klösmärken och sotfläckar på väggarna intill leder blicken till

Nachtstahl-laboratoriet

Malkuth är på många sätt unik bland arkonterna, hon är den ende av arkonterna som använder sig av en människa som sitt sändebud. Vibeke Nachstahl, vars mor lovade bort sin ofödda dotter till Malkuth, har hela sitt liv drömt om att bryta den mänskliga blockeringen, vilket hon skall göra genom att knäcka den genstruktur Demiurgen implanterade vid människans fängslande. Nachstahls laboratorium var tidigare placerad i Geneve, där Vibeke hade närgången kontakt med Europas främste vetenskapsmän inom den genetiska forskningen. Hon kom mycket nära en lösning, för nära tyckte de övriga arkonternas sändebud i Europa vilka gick samman i en blodig aktion och förstörde allt som fanns i laboratoriet och lemlästade alla forskarna. Skakad av förlusten vid uppgörelsen flydde Vibeke till Sydafrika där hon sakta i hemlighet har uppfört ett nytt laboratorium under Johannesburgs gator. Experimentmetoderna har blivit mer direkta och desperata; där hon tidigare testade på hundar, testar hon idag på

utslagna lokalinnevånare. Nachstahl-laboratoriet skulle lätt kunna misstas för en tortyrkammare och experimenten öppnar en portal till Malkuths palats i Metropolis. Där utartar operationerna ofta till ett meningslöst styckande, penetreringar och skärande i hjärna, kotor och innandömen.

horder av kadaver längre fram på den nu ganska öppna gatan. Ett fåtal människor med sönderklösta innanmäten ligger blodiga bredvid stinkande lik av hårlösa varelser vars söndersprängda bröstkorgar blottar en omöjlig anatomi. Striden verkar ha varit snabb och nyligen avslutad då blodet som runnit ned över gatstenarna ännu inte stelnat helt. Fasaderna tycks nu annorlunda. Borta är perfektionismen. Smutsiga och förfallna plåtruckel och sönderspängda stenbyggnader kantar den nu skeva gatan. En blick bakåt ger inga ledtrådar om den höga muren som också den verkar ha upplösts i intet. Gamla tidningsblad blåser fram som spöken av den oberäkneliga vinden. Ett plötsligt strålkastarljus från en enorm schaktmaskin slår in och snart är de sargade kropparna på väg mot de gråsmutsiga fabriksbyggnader vars rökspyende skorstenar avtecknar sig mot himlen. Den här och där uppbrutna vägen leder vidare förbi märkliga spolar lindade med koppartråd. Transformatorstationer står och brummar tyst och ett nät av kablar och ledningar av olika slag bildar ett tak upphängt på pålar som stagar upp de förfallna husen. Ett plötslig krön avslöjar en milsvid försänkning. Runt kanten ligger hundratals fabriker och andra industribyggnader. De flesta verkar vara fungerande. Den stora trucken tömmer sin söndertrasade last i ett schakt som sitter gjutet i en av de närmaste byggnaderna. Genom oljiga fönster ser man vitklädda män inbegripna i tvivelaktiga kirurgiska operationer. Halvdöda patienter sprattlar förgäves och deras ångest får abrupt slut när en skalpell skär djupare. Inre organ från ett flertal kända och okända varelser ligger konserverade i glasbehållare på hyllor av metall. Obduktioner av lik som hänger i köttkrokar från taket har samlat flera åskådare vilka alla nickar instämmande och gör invecklade anteckningar i sina anteckningsblock. Ett dån för blicken till mitten av den stora försänkningen och plötsligt blir en magnifik byggnad synlig. Med stommar av blankpolerat stål som bär upp partier av glas och kristall liknar den nästan ädelstenen i ett smycke. Dess tak är översållat med antenner och radarlober vilka reflekterar det blåvita ljuset som då och då slår upp från en öppning i det välvda taket. Den höjer sig sakta på väldiga hydrauliska armar som reser sig upp från det totala mörkret nedanför. Sökarljus spelar över himlen och högt ovanför marken kan man skönja flygande varelser som med ett fruktansvärt skri störtar nedåt. Klor av stål blänker i natthimlen. De flyende på marken blir ett lätt byte för inkräktarna som sprider deras kroppsrester för vinden. En kraftig larmsignal ljuder och Malkuths palats sjunker sakta nedåt igen. Enorma pansarplåtar av sotigt stål skjuter fram från sidorna för att till slut helt försegla den skimrande byggnaden. Kanontorn uppenbarar sig och eldgivningen är bedövande. Brinnande fabriker lämnar en sjuklig rök och människor springer likt levande facklor bara för att snubbla och med fasansfulla tjut förkolnas inför ögonen på sina kamrater. Muterade spårare fikammar området. Med sitt utvecklade väderkorn och sin infraröda syn är de effektivare än de flesta maskiner. En av dem närmar sig, vädrar i luften innan han plötsligt fäller överkroppen och med ett blodisande tjut störtar sig framåt. Upphetsade rop blandas med ljudet av stålskodda fötter. Åt andra hållet sträcker fabrikslängor ut sig i oändlighet. Borta är muren och den lilla porten och den smärtsamma tystnaden har ersatts av folkmassans hesa skrik: "inkräktare inkräktare!!".

Händelser

BLÅ DRÖMMAR.

En ambulans står, fortfarande med blåljusen på, parkerad invid en lagerbyggnad. Ingen syns i närheten och bakdörren står på glänt. Ur fordonet syns blod sippra (ett UPP-slag med normal effekt) och ett svagt nynnande kan höras (UPP-slag med bra effekt). Inne i den nu nedblodade ambulansen ligger en man surrad vid en sjukbår. Hans ögon lyser av frånvaro och hans nynnande ger ett perverst ackompanjemang till de flådda serviliernas sönderslitna och bubblande kroppar. På hyllor inne i ambulansen står massor med burkar innehållande droger. Dessa är i stort sett av en och samma karaktär, de skyndar på ett uppvaknande, de hjälper en att se genom illusionen. Mannen hade just tankats full av servilierna. Hans utveckling gick dock alldeles för snabbt och med nyfunna krafter som han inte kan kontrollera slet han dem i stycken utan att använda sina händer.

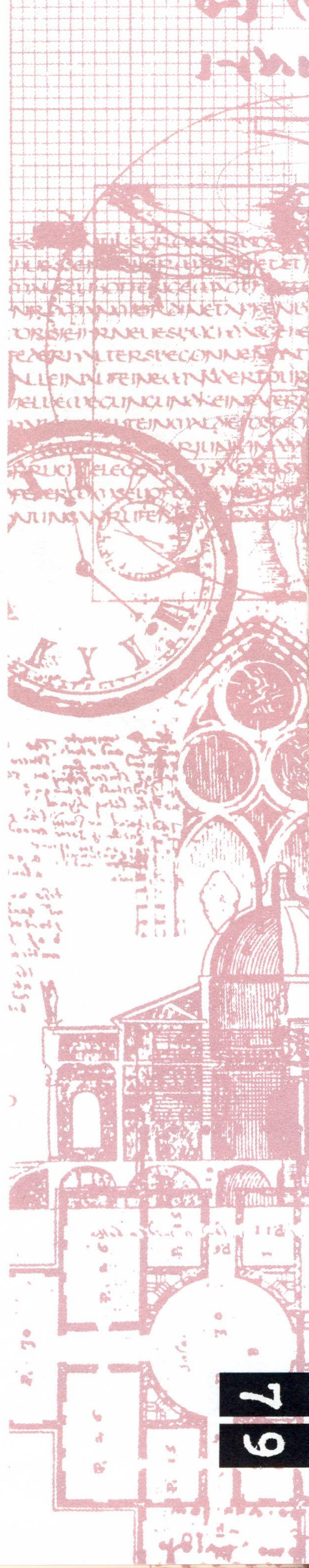
Mannen börjar bladdra på:

"Allting... så självklart. Naturligtvis behövs smärtan. Utan den ingen frihet. Vill ha mer av de blåa...ge mig de blåa...aargh..."

Han vrider sig i krämpor och försöker få rollpersonerna att ge honom burken med de blå tabletterna. Saker börjar flyga omkring i ambulansen och remmarna som binder honom börjar lösas upp.

- *Om rollpersonerna ger honom de blåa tabletterna lugnar han skenbart ned sig för att sedan försöka ta över rollpersonernas medvetanden. Tabletterna ger honom starka telepatiska krafter och han försöker styra rollpersonerna till att släppa lös honom och sedan försöker han förslava dem för att använda dem som soldater i ett hämndens krig mot arkonterna. Spelledaren slår 1T20 + mannens EGO, 30(ökar med 1 varje runda), och rollpersonen gör detsamma. Om mannen får det högre värdet ökar hans inflytande över rollpersonen. Ett överlägset slag gör att han kan förhindra rollpersonen att agera mot honom.*





Två slag ger honom kraft att få rollpersonen att hjälpa honom med mindre saker, t.ex. att komma loss. Efter tre överlägsna slag kan han bestämma helt vad rollpersonen skall göra även få honom att attackera sina vänner. Mannen kan försöka ta över flera samtidigt. Då måste han emellertid fördela sin EGO-poäng över de olika offren.

- *Om rollpersonerna vägrar att ge honom tabletterna blir han oerhört agressiv och utnyttjar sina mentala krafter till att försöka slita rollpersonerna i stycken på samma sätt som han gjorde med servilierna. Han använder även nu sin EGO fast i detta fall är den bara 20 och sjunker med 1 varje runda. Om han lyckas med attacken, vilken sker på samma sätt som ovan, utsättes rollpersonen för en skråma.*

- *Om rollpersonerna själva tar drogerna riskerar de att dö. Drogerna är starka och verkar nedbrytande på en människas psyke och hennes uppfattning av världen. Saker och ting synes ändra form och människor och andra runt omkring en kan plötsligt uppfattas som fiender.*

Först krävs ett TÅL-slag (bra effekt) för att inte bli galen och löpa amok. Sedan ett EGO-slag (bra effekt) för att acceptera drogens effekter. Utan att acceptera effekterna blir man galen och ens nya färdigheter förvränger allt i negativ riktning, alla är ens fiender, döden är enda vägen ut. Om man däremot lyckas med det kan drogen ge en förmågor som hjälper till att se världen som den egentligen ser ut. Spelledaren kan här förslagsvis välja mellan de som listats i regelboken vid rollpersonskonstruering.

EXPERIMENTRESTERNA.

Något syns glimma till på den svarta himlen (UPP-slag, bra effekt). Ett plötsligt larm ljuder och sökarljus börjar spela över skyn. Svarta razother dyker ned med klorna utsträckta. De är skickade av Geburah för att spionera och terrorisera Malkuth. Några av razotherna (1T6 st.) får syn på rollpersonerna och anfaller. Ett hundratal meter från rollpersonerna står en förfallen fabriksbyggnad. Dess fasad är helt grå och full av hål som av granateld.

- *Om rollpersonerna står kvar får de helt enkelt kämpa mot bestarna från skyn.*

- *Om rollpersonerna rusar till fabriken kan de undvika attacken helt och hållet (RÖR-slag, bra effekt). Inne i fabriken är det tyst förutom ljudet av tunga vattendroppar som landar på det oljiga cementgolvet. Svagt hörs dock så småningom stönanden (UPP-slag, bra effekt). Ljuden kommer från några stora containers som står placerade på golvet längre in i mörkret. Det finns en dörr låst med hänglås (en allvarlig skada krävs för att bryta upp det) på varje container. Om rollpersonerna öppnar någon av dörrarna strömmar tiotals sönderklösta och haltande kvinnor ut. De är i femtioårsåldern och deras nakna kroppar är uppsvullda som om de legat i vatten i timmar. I var och en av containrarna har sådana misslyckade operationsresultat från transplantationshallarna placerats. De hålls fångna där tills man får användning för dem i något nytt experiment*

OPERATIONEN.

En fabriksbyggnad skymtar genom diset ett hundratal meter längre fram. Fönstren, som sitter fyra meter upp på de gråcementerade väggarna, har immat igen men ett flimrande grönvitt lysrörsljus letar sig likväl ut i mörkret utanför. Ljud som från metallföremål som skramlar på en bricka blandas med hesa skrik och högfrekventa pip från EKG:n (UPP-slag, normal effekt). En liten dörr står och svajar i vinden, därinnanför endast mörker.

Om spelarna går in för att undersöka slår dörren igen och går i baklås. De kan skjuta upp den i vilket fall det är stor risk att de uppmärksammas av en vaktpatrull som försöker gripa dem (se Obduktionen.). Bakom dörren leder en gisten järntrappa nedåt. Efter ett tiotal meter når man en masonitskiva som sviktar lätt. Den är bakstycket på en garderob och går lätt att tränga igenom. På andra sidan finns ett omklädningsrum. Kala väggar och metallbänkar på vilka det ligger en och annan läkarrock, nedsölad med blod och andra kroppsvätskor. Garderoben innehåller fler liknande fast där människoresterna torkat in och inte längre stinker av nyslaktat lik. Rollpersonerna kan plötsligt höra (UPP-slag, normal effekt) steg närma sig utanför den dörr som är den enda utgången från rummet. Det är ett läkarlag som återvänder efter en obduktion. Läkarna är inga fanatiska slagskämpar utan försöker istället larma sina kollegor om rollpersonerna skulle överfalla dem. Utanför dörren sträcker sig en korridor vars blöta metallgolv blänker och reflekterar ljuset från de gungande lampor som hänger ned från taket. Korridoren avslutas i en gigantisk operationsal som snarare liknar en fabrikshall. Avancerad men illa underhållen medicinsk apparatur står sida vid sida med enorma stålsvarvar och stegvalsar. Det droppar kylvatten från taket och ned på skötborden som för länge sedan rostat och permanent färgats blodiga av misslyckade operationer. Det råder en febril aktivitet. Läkarlag avlöser varandra, operationer utförs i det flimrande ljuset från gamla lysrör, obduktioner på levande såväl som döda människor görs av hysteriskt dreglande män klädda i nedstänkta rockar. För att komma ut måste rollpersonerna antingen gå tillbaka, slå sig ut genom salen (1T100+25 st normalinnevånare anfaller tillsammans med en eller annan spårarhund) eller så kan de klä ut sig och försöka smyga ut.





I palatset	- 5 p.
Mycket nära	- 4 p.
Nära (inom synhåll)	- 3p.
Längre bort (utom synhåll)	- 2 p.
Nära annan arkonts domäner	- 1 p.

Utifall de tar på sig rockarna från garderoben och går ut i salen verkar först ingen ta notis om dem. De måste emellertid klara ett EGO-slag (bra effekt) för att inte kräkas när blandningen av rutten likstank och desinfektionsvätska attackerar deras luktorgan. Mår de dåligt drar de naturligtvis uppmärksamhet till sig och alla måste klara en Etikett med normal effekt för att de inte skall bli avslöjade.

- *Om de blir upptäckta anfalles de liksom ovan. Ifall de inte lyckas undkomma binds de snabbt vid varsitt skötbord. En och en tas de sedan fram och hissas upp i fötterna. En läkare vars hud här och där ersatts av elektronik och på andra ställen av djurskinn svingar en trubbig förskärare medan han föreläser för ett antal andra vitklädda män som noggrannt iakttar demonstrationen. Läkaren skär sedan upp den olycklige och presenterar de inre organen ett efter ett. Sedan ersätter han de uttagna organen med andra tillverkade av ett svart blänkande material som verkar korsat med något levande. Om rollpersonerna överlever operationen (ett TÅL—slag, godtagbar effekt) får de bara smärre handikapp av de utförda ingreppen. Däremot kommer inom 1T5+5 dagar den levande organismen som är en del av organet (se kapitlet "Varelser") vilja ta sig ut, vilket den också gör följande det minsta motståndets lag.*

- *Om de klarar från att avslöja sig kan de i stället bli indragna i en operation. Ett extremt nedsölat läkarlag kallar dem till sig och en av männen lämnar över en skalpell till någon av rollpersonerna och säger till honom att fortsätta operationen. På sköt-bordet ligger en skräckslagen kvinna vars buk öppnats på flera ställen. Hon är inte nedsövd bara lätt bedövad så att hon inte skall svimma av smärta. Runt bordet står ett tjugotal åslådare som hela tiden noterar i sina block. Nu blir rollpersonerna tvungna att genomföra ett tarmkomprimering och ett lungbyte. Dessutom skall ögonen på kvinnan ersättas med elektronik. Om rollpersonerna spelar med och genomför operationen är det ingen som upptäcker dem, även om de inte kan operera och kvinnan dör. Tvekar de måste de lyckas med ett Etikett-slag med normal effekt eller själva bli offer för organbyten (Operationen).*

OBDUKTIONEN.

En patrull (1T4 st + 1T6 soldater) med spårare upptäcker rollpersonerna. De anfaller och kämpar till döden. Om de lyckas gripa rollpersonerna för de dem till en av de många obduktionssalar som ligger placerade i gamla nedlagda fabriksbyggnader runt Malkuths palats. Om rollpersonerna lyckas dräpa fienden kan de på soldaterna hitta all möjlig avancerad utrustning. Vapen, infraröda glasögon, handhållen radar, avståndsmätare etc etc.

Effekter

RP

Rollpersonerna börjar se sig själva som viktigare. De får större självsäkerhet och tillit till sig själva. De börjar uppfatta storheten i den egna skapelsen. De blir orädda och kanske oförsiktiga.

SLP

Antingen hysteriska eller katatoniska. Människor som antingen opererats sönder eller insett sin egen storhet men inte klarat av insikten och brutit samman. De som klarat chocken och blivit upplysta har sedan länge lämnat Malkuths palats.

SPELTEKNISK LÖSNING

För varje timme som rollpersonerna befinner sig i palatsets närhet sänks eller höjs deras mentala balans. Har de en negativ balans sänks den och ifall de har en positiv balans så höjs värdet. Hur mycket beror på hur nära själva palatset de befinner sig. Eftersom avstånd är högst obestämbara i metropolis får SL bestämma själv hur nära han anser att rollpersonerna är. Tabellen till vänster skall fungera som en riktlinje.





Tiphareth

Ännu en dag, åter tio timmar av förlamande maktlöshet. Den tunga plåtdörren till galleriet öppnade sig likt bälgen på ett dragspel. Ljus letade sig in genom dörröppningen men det var omöjligt att se ut. Det verkade vara en mulen dag. Mycket riktigt; den första besökaren, en medelålders man, bar en trenchcoat som färgats mörk av regn. Hur hade allt kunnat ske? Sakta försökte Haberman återkalla minnet av den ödesdigra dagen. Han hade varit på en riktig svinfest. Folk hade knarkat, supit och rökt som besatta. Spontana stripteaseföreställningar och udda par som funnit varandra och nu hade sex på de mest olämpliga ställen. Bara dessa jävla trendtyper, reklammänniskor, filmproducenter och förhoppningsfulla men förtvivlat dåliga nya "artister". Popkonst, vad fan är det för påfund egentligen?! Särskilt den där tönten Freedom, Max Freedom. En påfrestande dum nykomling vars patetiska försök till något som han förmodligen trodde var konst sannerligen ekade av talanglöshet. Under sina klumpiga försök att få Haberman att skriva en "tung" recension av hans "Människocollage" hade han bjudit på något. En drink. Allt hade sedan snurrat runt. De andra hade förvridits till seniga och, av sitt eget tarminnehåll, kladdiga varelser vars öppna kranier hade ångat av hetta. Max hade skrattat och det sista Haberman mindes var ett stick i vänster tinning.

Nu hängde han där. Ekrarna på den gulmålade cykeln som satt fastsvetsad bredvid honom löpte genom hans fastlåsta huvud. Rester av hans övriga kropp var sammanfogade med andra delar av cykeln och satt slumpmässigt utplacerade över den fyra kvadratmeter stora metallplattan.

Den regnblöte besökaren såg med skepsis på verket som hängde på väggen. Tar folk verkligen betalt för sånt här tänkte han när han böjde sig ned för att läsa den lilla plaketten: "Cykelolycka III, Max Freedom 1993".

Tiphareth håller en låg profil i Metropolis. Detta är dock bara en täckmantel för hennes makttörst. Hon strävar efter att med hjälp av konsten uppväcka människorna, för att sedan begrava Demiurgen och skaffa sig oinskränkt makt över Elysium. Netzach och Geburah anar hennes svek och ansätter henne hårt i Metropolis. För att kunna försvara sin position har hon ingått pakter med Astaroths generaler såväl som varelser bortom vår verklighet.

Tiphareths palats

Massiva pelare och kolonner, mer eller mindre söndervittrade, står utplacerade i ett solstrålemönster vars centrum är Tiphareths palats. En del har arkitraver eller valv mellan sig och på flera ställen skyms sikten uppåt helt av rörbelamrade sten- eller metalltak. Från de mörka skrymslena ovan hörs skrapljud

Film 1

Rollpersonerna befinner sig plötsligt i en skog på natten. Det blåser en kylig vind och snart hörs ett brummande ljud växa sig starkare. Inne i mörkret syns så något närma sig med hög hastighet. Ett fasansfullt monster, vars tarmliknande ben griper tag om trädstammarna och kastar resten av den svullna kroppen framåt mot rollpersonerna. Om rollpersonerna försöker fly kommer de strax till en stuga vars fönsterluckor spikats för. Innifrån skjuter ljuskäglor ut i mörkret utanför och skapar små plättar av ljus runt huset. Då hörs också vansinniga skratt och hysteriska rop. "Die you motherfucker !! Blammm !! Aaahhrrg. Let go of my hand you... Krasch...aar..now where are you. Come to daddy, show yourself. Don't be afraid. Vvrrrroooomputtputtputtputt." Ljudet från en motorsåg dränker skrattet och plötsligt slocknar ljuset i stugan. Samtidigt närmar sig det morrande ljudet från skogen. Rollpersonerna har hamnat i filmen "Evil Dead". Mannen i stugan har fått en onda varelser i handen som han just håller på att såga av med



motorsågen. I skogen kommer en hemsk demon rusande som försöker överta någon av rollpersonernas kroppar för att sedan döda de andra. Han använder sig av en slags EGO-attack. Slå ett EGO-slag för demonen (30) och jämför effekten med den attackerades effekt på sitt EGO-slag. Om demonen har högst styr han kroppen i en stridsrunda. Slå en gång för varje SR. Filmen bygger på en vansinnig blandning av morbid humor, snaskiga effekter och mycket action. Som spelledare skall du låta detta bli dina ledord och du hamnar rätt.

Film 2

Plötsligt står rollpersonerna i en djungel. Skrän från apor blandas med papegojtjatter och bladens rasslande i vinden. Framför rollpersonerna hänger en flådd människokropp uppochned från ett träd. Blodet droppar fortfarande från det färska liket och tusentals flugor har redan sökt sig till kadavret. Det är varmt, 35 grader, och rollpersonerna svettas ymnigt. Plötsligt hörs en kvist brytas (en normal UPP). Om rollpersonerna hör det och tittar efter kan de se (en bra UPP) konturerna av en humanoid röra sig som en kameleont mot den gröna bakgrunden. Snabbt och vigt hoppar den osynlige undan och försvinner. Rollpersonerna har hamnat i filmen "Predator" och står i djungeln nära det kraschade rymdskepp i vilket deras nye fiende en gång kom med. Rovdjuret är en varelse från ett annat solsystem som har levt i djungeln länge. Han har avancerad teknisk utrustning, bl.a. sinkameleontdräkt

och fuktiga stön vilka ekar mellar pelarna och som endast dämpas av de slemmiga tarmliknande lianerna som sträcker sig ned mot marken. Ett kallt dis letar sig fram mellan pelarna och gör sikten dålig. Här och där kan man skymta ett flackande sken som av en lägereld. Mellan de höga kolonnaderna är marken uppbruten och avgrunder öppnar sig, upp ur vilka ett tjockt och ogenomträngligt mörker sakta rör sig. Tjocka kraftkablar löper längs med marken, letar sig då och då uppför en pelare, vänder åter nedåt för att sluta i ett knippe av strömförande trådar som sprider kaskader av gnistor omkring sig då de träffas av den frätande vätskan från ovan. Ett litet torg med mosaikstenläggning låter en vila. Statyer i klassisk stil står söndervittrade i valv som vatten och syra har färgat gulgröna. Möglig mossa täcker en fontän i järn vars vatten förtjockats och orörligt sprider en kvav och unken stank. Jordiga stigar leder vidare inåt mot vad som tycks vara ett osäkert mål. Valven blir högre och om möjligt ännu dunklare. Från järnstänger i taket hänger blinda fladdermusliknande varelser. Deras människohuvuden täckta med ett fint nät av tryckkänsliga nerver döljer de bakom de mångfingrade vingarna. Till synes helt ointresserade av besökare avvaktar de i mörkret men ju längre in mot mitten man kommer desto tydligare blir de högfrekventa toner och väsande ljud med vilka de kommunicerar. En hallucinerande människa stapplar fram mellan stenstoder på vilka halvfärdiga konstverk tjänar som hjälp för de fetbladiga växter som krälar uppåt från den nu fastare marken. Märkliga diagram och proportionsberäkningar täcker de tidigare kala väggar som här och där binder samman pelarna till att forma små rum. Plötsligt upphör de takförsedda pelargångarna. Den kväljande luften som tidigare fyllts av resultatet av århundraden av otyglad växtlighet ersätts av en kylig bris som för med sig ett svagt mumlande ljud. Innanför det stora solmönstret reser sig Tiphareths palats. Ett verk av fantasi och uppfinningsrikedom, stilblandningar och skrämmande likheter med byggnader i vad vi menar är den riktiga världen. De nedre regionerna ligger öde men stora rulltrappor för en snabbt uppåt i det virrvarr av stora salar som utgör en stor del av palatset. Salarnas är kalla och fuktiga. Spotlights skickar pelare av ljus ned mot märkliga kreationer som ömsom står på golvet ömsom hänger på väggarna. Tavlor, collage, installationer. En del komplicerade och med likheter hos något ur den mänskliga konsthistorien, andra enastående enkla men ändå så självklara. Ett bedrägligt lugn lurar en vidare, vidare mot större och större upptäckter. Här och där ligger snyftande gestalter som håller resterna av sina ögon i sina nerblodade händer. Bakom ett hörn, uppför en lejdare hörs ett blodisande skrik, följt av hasande ljud som sakta men bestämt försvinner. En frän doft slår plötsligt emot en från en angränsande sal och plötsligt har lugnet förbytts mot en tilltagande olust och klaustrofobi. Väggarna lutar oroväckande mycket och perspektiven förskjuts; aldrig tidigare skådade färger i en kaotisk dans. Tiden tycks stanna eller röra sig bakåt. Plötsligt ett iskallt grepp runt handlederna, kroppen kastas runt i en vansinnig kullerbytta eller är det rummet som rör sig? Smärta existerar inte men en plötsligt insikt om att man blivit lurad sänder vågor av frossa genom nervbanorna. Det hasande ljudet återkommer när ens kropp brutalt släpas inåt i mörkret.

Ännu en vaknande gudom har slagits i Tiphareths bojor.

Händelser

INTERAKTIV MULTIMEDIA.

En flimrande ljus slår på den kala betongväggen. Det kommer från en enorm hall där film projiceras på väggarna. Olika filmer på varje vägg och även golvet öppnar sig då och då till för att avslöja nedbäddade storbildsapparater. Bildflödet stannar aldrig upp och kan snarast liknas vid en sorts musikalisk upplevelse baserad på de snabba klippen och övergångarna.

Om rollpersonerna går in utsätts deras sinnen för extrem stress och de löper stor risk att förlora sig själva i detta bildinferno. Var annan minut måste de lyckas med ett EGO-slag annars upplever de det som att de blir del av en av filmerna. De tycker sig agera inom filmens ramar. De kan prata med filmens rollpersoner och röra sig i den filmiska handlingen. Här kan spelledaren välja en relativt lugn och stillsam film i vars handling rollpersonerna befinner sig t.ex. *Bladerunner*, *Jacobs Inferno* eller *Alien*. För mer action och stress rekommenderas *Evil Dead*, *Plutonen*, *Hellraiser*, *Elmstreet*-filmerna eller kanske en film om andra världskriget där spelarna hamnar mitt i nazisternas sanslösa utrotande.

INSTALLATIONEN.

Ett rullband leder rollpersonerna upp mot en stor sal. Spotlights högt uppe i taket skickar kompakta ljuskäglor ned mot konstverken som hänger på väggarna. Dessa synes som öar av ljus i ett annars svart tomrum. Betonggolvet är snustorrt och damm virvlar vid mnsta rörelse. Då och då hörs ett krafsande ljud ovanifrån (UPP-slag med normal effekt) som små tassar mot metall. Närmast ingången hänger helvetesskildringar av Hieronymus Bosch gjorda på 1510-talet. Människor korsfästa och brinnande, stympade och fördömda. Sedan följer en mängd anatomistudier av Leonardo da Vinci (1452-1519). Människokroppar blottlagda in i minsta detalj. Är man uppmärksam (UPP-slag, bra effekt) kan man på en kraniestudie upptäcka en liten utväxt som är avbildad strax under



pannbenet. Den liknar en fästing och sitter som fastnaglad på främre delen av hjärnan. Längre in i salen hänger spanjoren Francisco de Goyas (1746-1828) "svarta målningar". Krigsskildringar, förnedring, morbida kannibalscener, förintelse och mänsklig grymhet. Motiven blir allt mer brutalt direkta och det blir svårare och svårare att härleda dem till någon erkänd konstnär. En tolvmeters duk av något som liknar nattvarden hänger ensam från taket mitt i salen. Lärjungarna är avbildade som förvridna gestalter vars sönderrivna hud och blottade tarmar förstärker deras intill vansinnet gränsande blickar. De festar på stympade människor och uppfläkta spädbarn.

Salen i sig är en av Tiphareths "fällor". Ju mer man ser desto mer förvrids ens mentala balans. För varje fem minuter slår spelledaren dolt ett EGO-slag för var och en av rollpersonerna. Misslyckas de sänker eller höjer de sin mentala balans med tio beroende på vad de har redan innan. Positiv balans orsakar en höjning, negativ en sänkning. Alla drivs mot uppvaknandet. När någon förändrat sin balans med mer än 50 poäng upplever han/hon en stund av klarsyn. Perspektiven förskjuts och allt antar sin rätta skepnad och färg. Tiden är inte längre en självklarhet. Då attackerar någon av Tiphareths muterade servilier för att oskadliggöra den halvt uppvaknade och släpa med honom till en cell och ett liv i träldom under Tiphareths vilja. Dessa servilier är dock försiktiga och lurar länge i skuggorna innan de går till angrepp.

BIBLIOTEKEN.

Runt Tiphareths palats finns rester av de stora bibliotek som en gång fylldes av människor innan Demiurgens intrång. Detta var inte vad vi menar med bibliotek. Byggnaderna innehöll förvisso visdom och tankar men de var inte nedskrivna utan fanns tillgängliga på ett andligt plan. Biblioteken var enorma konstruktioner, tekniska underverk, som medgav alla som var därinne att kommunicera med varandra samtidigt utan begränsningar. I och med att människan då inte minnesraderades behövde erfarenheter inte nedtecknas, man kunde alltid gå direkt till källan. Förvrängning av budskapet var minimal. De bibliotek som finns på jorden är spegelbilder av dessa uråldriga stenhallar. Nutidens bibliotek är emellertid inte bara av godo. Nostagor, herren över Minnesbankarna, sprider felaktig information till människorna genom böckerna. I en del av "våra" bibliotek finns portaler till Metropolis och Biblioteken där. Dessa är i huvudsak i ruiner och hemsöks av azghouler och wolven. Grundkonstruktionen utgörs av rödfärgad sten men bakom de släta väggarna döljer sig en enorm mekanik av både metall och kristall. Det är dessa nu avstannade verk som en gång drev Biblioteken. Om man vandrar in i de övergivna salarna upplever man en känsla av extra påtaglig närvaro. Är man flera kan alla kommunicera med varandra utan ord och utan att vara inom synavstånd från varandra. Arkonterna har dock tillsatt väktare som skall hindra eventuella besökare från att förstå innebörden av vad de upptäckt. Dessa väktare är andevarelser och kan ses enbart under infrarött ljus, då deras svepande skepnader liknar spegelbilder på en svagt böljande vattenyta. De förflyttar sig mycket långsamt och väldigt sällan. De livnär sig på livskraft som de stjäl samtidigt som de förvränger meddelanden mellan människor som gjort intrång i Biblioteken. De försöker få offren att misstro varandra genom att sända falsk information och inte sällan har det hänt att forna vänner, som tillsammans funnit Biblioteken, plötsligt attackerat varandra i tron att de handlar i självförsvar. I salarna ligger också flera lik av människor som om man undersöker dem lite närmare avslöjar att de dödat varandra, inte fallit offer för wolven eller andra mörkervarelser. Rollpersonerna kan mycket möjligt hitta ett av dessa bibliotek för att där bli utsatt för väktarnas ondskefullhet.

INKUBATIONSSALARNA

En rulltrappa, endast här och där upplyst av flimrande lysrör, letar sig flera hundra meter nedåt. Oljigt vatten droppar från mörkret ovanför och löser upp de svarta fläckarna av torkat blod som täcker större delen av de rostiga trappstegen. Nedifrån hörs kraftiga dunsar och höga väsande ljud blandat med köttiga steg mot ett slamrande plåtgolv. Rulltrappan slutar i en liten korridor som leder in till en av inkubationssalarna. Därinne lagras de fångna människorna som är på väg att "vakna upp". Deras uppvaknande kontrolleras av Tiphareths tjänare (motsvarande Genetider), vars leriga hud ständigt är i förändring. De medvetslösa människorna placeras i kylskåpsliknande kistor som har ett litet runt fönster vid ansiktet och en lucka på baksidan. Genom luckan sticker gnisslande robotar in blänkande knippen med decimeterlånga sprutor som penetrerar de inlåstas böjda ryggar. På det räfflade plåtgolvet blandas blod och sårvätskor. Nu kan situationen utvecklas på flera olika sätt. De kan tas tillfånga och själva placeras i ett skåp eller kanske försöka befria en av de instängda vilket skulle leda till att de får en halvt uppvaknad människa på halsen.

Effekter

RP

Rollpersonerna upplever hur omvärlden ständigt är skiftande. Hallucinationer där synintrycken bryts upp och skapar en ostabil verklighet. De känner sig oroliga och osäkra på sin omgivning och alla de där möter.

SLP

Människorna kring Tiphareths palats är oftast mycket

men också ett flertal vapensystem inbyggda i sin rustning. Hans begränsning ligger i att han kan endast se värme, infrarött. (I filmen kan monstret se på flera sätt och om SL vill göra det svårare för spelarna så är det alltid en möjlighet.) Rollpersonerna kommer att jagas av detta "rovdjur" så länge han tycker det är roligt. Sedan försöker han helt enkelt döda dem. Rollpersonerna kan möjligen råka hitta hans förstörda rymdskepp eller bara få kämpa för sina liv i den oberäkneliga djungeln. Om de saknar vapen kan de hitta kulsprutor och automatvapen runt de lik som här och där hänger flådda från någon lian.

Film 3

Ett hysteriskt blinkande sken bländar rollpersonerna för ett tag. När de åter kan se befinner de sig i en smal tunnelliknande korridor vars våta väggar är täckta med tjocka svarta kablar. Ånga pyser ut från läckande rör och skymmer sikten och det blinkande skenet från de gula saftblandarna sticker i ögonen. En frän stank når rollpersonerna, en stank av svett och sönderslitna människokroppar. Plötsligt hörs en mjuk och vänlig kvinnoröst över dånet från den vibrerande omgivningen. "The ship will selfdestruct in T minus three minutes". En brölande larmsignal börjar ackompanjera den övriga kakafonin och golvet börjar skaka. Rollpersonerna befinner sig på rymdskeppet Nostromo och i slutscenerna av filmen Alien. Om de undersöker sin omgivning verkar den i allt helt verklig och konkret. De känner lukterna, de hör ljuden och känner hettan. Spelledare som sett



pratsamma och till synes öppna. De kan pladdra på i evigheter om sina upptäckter eller försöka övertyga rollpersonerna att ta emot deras hjälp och guidning.

SPELTEKNISK LÖSNING

Rollpersonernas nackdelar respektive fördelar blir förstärkta. För de som har en klar gradskillnad stiger graden ett steg. T. ex. upplever rollpersoner med en lätt fobi plötsligt sin rädsla som en större, obetvinglig fobi. Rollpersonerna kan också lätt skaffa sig nya för- eller nackdelar beroende på vilka situationer de befinner sig och vad de gör. Om t.ex. någon lyckas hålla sig vid medvetande efter att ha fått ett allvarligt sår kan spelledaren tilldela rollpersonen fördelen Uthärda Smärta. Likaså om någon vandrar vid kanten av ett stup kan spelledaren ge rollpersonen Acrofobi, höjdskräck. Spelledaren kan också öka eller minska en rollpersons mentala balans om rollpersonen just utnyttjat/upplevt en för- respektive nackdel.



De döda palatsen

Nu var måttet rågat. Michael störtade iväg mot hissen röd av ilska. Den satans rövslickaren hade hunnit före honom. Han hade aldrig litat på Strauss men trodde inte den lille skiten någonsin skulle kunna hota hans framtida plats som avdelningschef för utrikesavdelningen. Den jäveln måste ha haft tungan så långt upp i arslet på styrelseledamöterna att han kunde slickat dem runt munnen. Hissen verkade totalt ointresserad av Michaels brådska och masade sig slött uppåt mot våning 76. Okej, tänkte han, jag får kanske inte platsen men jag skall i alla fall säga den patetiske lille opportunisten ett sanningens ord. En nylagd matta visade vägen mot kontoret vars glasdörrar försetts med ett nytt namn, G. Strauss. Michael sparkade upp dörren och förberedde sig på att dränka sin fiende i svordomar. Rummet låg öde. En rök dolde bortre väggen och någon hostade. Golvet var fuktigt och den sega vätskan klibbade fast mot skosulorna. Besviken och förvirrad gick Michael längre in i rummet. Efter ett tag hittade han en dörröppning och såg då den brinnande taggtråden. Formad som ett nät var den uppspänd på en järnställning. Bensinen brann och bolmade sotigt. Plötsligt steg Strauss fram. Men något var fel. Den tidigare lille mannen syntes nu högrest och hans ointressanta anlete hade bytts ut mot en blodig och sönderfrätt mask av ruttet kött. Ur hans händer stack rostiga spikar och efter sig släpade han på de halvt uppätna resterna av sin sekreterare. Michael ville bara skrika och det gjorde han också när de glödgade taggarna fräsande pressades in i hans rygg.



De tre arkonterna Yesod, Chokmah och Chesed blev, sedan Demiurgen försvunnit, offer i de stridigheter som stod mellan arvtagarna till hans skapelse. Deras palats har mer eller mindre skövlats och deras kraft har också nästan helt lämnat de gamla boningarna. De tre komplexen är emellertid inte helt tomma. Andra varelser har sökt sig dit och jagar nu förtappade själar att straffa bland de åldriga ruinerna.

Yesods palats



Med sina fullkomligt släta glastäckta väggar speglar Yesods gamla palats den dramatiskt rödsprängda himlen. Perfekta stålvalv bildar triumfbågar under vilka löper enorma autobahns. Pyramider av kompakt glas sprider flackande reflexer över marmortorg. Men något saknas. Öde ligger gatorna som löper spikraka in mot de blänkande skraporna. Sönderspängda fordon stör den annars perfekta ordningen och en svidande stank av brinnande kött tillsammans med hysteriska tjut som ekar mellan glasväggarna är bara några av symptomen. Från under kloakgallren letar sig vansinniga skratt och klafsande ljud som av en panikartad flykt. En del av de annars perfekta glasfasaderna har också stora gapande sår ur vilka en brun tjock ånga krälar ned mot marken. Går man längre in mot de stora komplex av skyskrapor som utgör palatset kan man se ljus som av eldar från våningar högt uppe. Tjuten blir allt starkare och plötsligt hörs ett krasande ljud och en brinnande människokropp som kastats ut genom ett fönster störtar med ett susande mot marken för att helt slås sönder och samman mot den skinande graniten. Strax bredvid leder blankpolerade svängdörrar in i skraporna. Från sedan länge övergivna receptioner leder hundratals hissar uppåt. Alla har sin speciella rutt och deras paneler är översållade med obegripliga symboler. En del våningar ligger tomma och öde med lager av damm på golvet. Andra täcks av hela kontorslandskap i ööverskådliga labyrinter. Alla är emellertid inte lika ensliga. Dödsänglarna Nahemoths, Gamichicoths och Sathariels ondskefulla hantlangare har lagt beslag på delar av det gamla palatset. Ohyggliga stympningar och övergrepp pågår i provisoriska purgatorier. Lemlästade människor hålls vid liv med intrikata maskiner för att de skall uppleva den totala smärtan. Andra sitter ihopkurade i rostiga burar, frusna och övergivna. Utan hopp om räddning inväntar de tyst sin tur på det brinnande taggtrådsnätet. Borta är Yesods korrumperade affärsmän, borta är också hans liktorer. Nu möter man i stället förnedringen och smärtan. Pengar har ej längre något värde.

Chokmahs palats



Likt ett enormt spökslott vars fasader exploderat innifrån ruvar Chokmahs övergivna palats över en mörk och gyttjig omgivning. Svarta lågtflygande moln tycks cirkulera de ännu kvarvarande tornen och från ett öde klocktorn hörs sporadiska klämtanden vars oregelbundenhet bara vittnar om den totala ensligheten. Mängder av ramper, överbyggda med tegeltak, leder uppåt och inåt över den sanka marken mot palatset. Stora tomma salar vars väggar är dekorerade med religiösa symboler: kristna kors, judestjärnor, indiandemoner och nordisk runskrift gapar tysta och mörkret bryts endast här och där upp av dammvirvlande ljusschakt från ovan. Spår av vildsinta eldstrider finns överallt. Statyer som lemlästats och sönderskjutna glasrutor. Här och där i dammet ligger också de mumifierade resterna av Chokmahs forna tjänare. Stympade och skändade är de minnen av med vilken kraft och slutgiltighet Kether kväste sin kanske störste konkurrent efter Demiurgens försvinnande. Trots sin våldsamma historia har det i palatset bevarats små rum av frid och lugn. Evigt brinnande ljus skingrar mörkret runt förgyllda ikoner av den lidande Jesus bärandes sitt kors. Liksom de löser upp mörkret skingrar de också tvivel och inger tro. Allas våra drömmar om att slippa ta ansvar för våra egna liv, att helt förlita oss på en högre makt väcks av de slumrande krafter som fortfarande vilar inom palatsets murar.

Cheseds palats



Högar av krossad betong och stenflis skymmer sikten på platsen där Cheseds palats en gång stod. En syrefattig luft ligger stilla mellan förvridna armeringsjärn och nedrasade fasader. Då och då störs den nästan totala tystnaden av ett gnällande ljud. Liksom tusentals kvinnors tysta snyftande. En flagga står nedborrad i gruset. Dess solkiga tyg

Sorgens och förvirrad återvände Demiurgen så till Fresterskans famn, och rusiga av seger gick Arkonterna ut i Metropolis, som de nu såg som sin Skapelse, att förfara med som de lystade. Så långt hade de fallit att de inför all denna härlighet inte kunde motstå frestelsen att öka den egna rikedomen och makten på bekostnad av broderns. Metropolis, Urstaden, förvandlades från gudomlig boning till slagfält, och Arkonternas härar drog skövlande fram. Arkonternas hat gentemot Människan mattades inte ens i triumfens ögonblick, och trots sina inbördes



stridigheter fortsatte de samarbetet i att undertrycka sina forna jämlikar. Liktorer sändes i hemlighet till Elysium för att tillse att vårt ok inte för ett ögonblick lättades. Mörkret hade sänkt sig över Människan. Ja, Mörkret hade i sanning sänkt sig över oss, ty i enlighet med Arkonternas pakt med Astaroth föll även dennes Mörka Legion över oss i vårt fängelse Elysium. Vår tid i Ljuset var till ända och nu bjöds oss endast Mörker, avgudadyrkan och evig fördömelse. Ve oss!

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

har nästan förlorat all teckning men man kan vagt ana FN-symbolen på den frätta trasan, lika bortfrätt som minnet av Chesed, den forne hjälparen. Från toppen av en grushög blir sceneriet klarare. Likt ett oändligt kalhygge av betong och stål breder omgivningen ut sig för att vid, vad som verkar vara horisonten, försvinna i ett suddigt dis. Här och där står fortfarande ett par våningar av palatset kvar men deras ynkliga och sönderbombade rester ligger helt öde och det centimetertjocka dammlagret i deras tomma salar har inte rörts på åratal. Plötsligt börjar ett stilla regn falla. Lätta ljudlösa droppar dränker återigen in ruinerna och om det fanns något liv bland stenhögarna så kvävs det smärtfullt av det kemiska stridsmedlet.

Händelser

JÄGARE I KLOAKERNA (YESOD)

Rollpersonerna ser plötsligt hur ett brunnslock till avloppskanalerna under Yesods palats öppnar sig. Upp tittar en skräckslagen man med spruckna glasögon och nedsmutsat ansikte. Han hinner precis få syn på rollpersonerna och tar fram något, ett skinande föremål som han visar fram precis som om han ville ge bort det. Då tappar han fotfästet och ramlar ned igen. Ett blodisande skrik hörs och blandat med ohyggliga grymtanden försvinner ekot av hans flyende steg i den fuktiga tunneln. Om rollpersonerna tar sig ned för att ta reda på vad det var han ville ge dem blir första problemet att det inte finns någon stege. (Ett Normalt RÖR-slag eller ett Godtagbart Akrobatik-slag krävs för att inte skada sig; 1 skråma). En Normal Leta visar vilket håll mannen försvunnit och sedan är det bara att följa efter. Tunnlarna är fuktiga och från taket hänger kladdiga trådar som verkar gripa efter rollpersonerna. Då och då hörs höga skrik och panikartad skottlossning. Efter en stunds klafsande når rollpersonerna ett större rum, mörkt förutom där gallren i taket släpper ned en antydan om ljus. Två stora rör som mynnar på varsin sida av rummet spyr ut en illaluktande smet som blandas på golvet och verkar försvinna ned genom ett golvavlopp under ytan. På en betongplattform i mitten sitter fyra zelother och festar på de sönderklösta resterna av mannen.

Om rollpersonerna anfaller och besegrar zelotherna kan de först inte hitta det skinande föremålet. Med en Bra Leta finner de emellertid det blanka lilla etuiet under den smetiga ytan. Det är ett fotografi av en ung flicka. Bakgrunden avslöjar att det rör sig om någon form av examensfest. Mannens plånbok innehåller nästan inget förutom en lapp om ett tandläkarbesök som är daterat fyra år framåt i tiden. Där finns också en tidningsnotis om en försvunnen flicka som "...troligen bortförts och mördats på väg hem från sin studentfest". I själva verket är mannen inte från vår tid utan från en verklighet i framtiden och på jakt efter sin dotter som han lyckats spåra till Yesods palats. En liten bandspelare som ligger i en av hans fickor har hans dotters röst inspelad där hon ger märkliga referenser för sin omgivning. "Glasväggar överallt....jag tror det står 716 på dörren...snälla hjälp mig...det kommer någon, kanske jag...aaaaaahhh!". Dottern, Simone, torteras av despariter och deras legionärer i palatset ovanför, våning 716. Om rollpersonerna vill försöka rädda henne kan spelledaren använda nästa händelse som grund.

DEN BRINNANDE TAGGTRÅDEN (YESOD)

Rollpersonerna befinner sig i Yesods palats och står i någon av de många salar som tjänar som perronger för de otaliga hissarna som leder runt i palatset. Om rollpersonerna åker med någon hiss sätter den av med otrolig hastighet. Våningsnumren fladdrar förbi på den digitala skärmen som också upplyser om temperatur, höjd över havet och börsnoteringarna för ett större antal internationella företag. Plötsligt stannar dock hissen med ett ryck och dörrarna öppnas. Rök strömmar in från rummet utanför. Det är betydligt varmare här och ett svagt dunsande hörs då och då genom diset. Hissen vägrar att flytta sig men så fort rollpersonerna gått ur stänger den dörrarna och ger sig av mot nästa destination. Långa korridorer leder åt alla möjliga håll. Korridorerna kantas av kontorsdörrar och i taket sitter lysrör som i bästa fall flimrar, men de flesta är krossade. Bakom dörrarna finns små kontorsutrymmen där dammet ligger som ett täcke över allt. En del har stora gapande hål i väggen, som antingen leder till ett trasigt hisschakt eller rakt ut i luften och till ett fall på flera hundra meter ned mot stenläggningen nedanför. Om rollpersonerna börjar gå längs med en korridor hör de snart plågade skrik blandat med rosslande tjut. Korridoren övergår så småningom till en ramp som löper längs en vägg ovanför ett gigantiskt kontorslandskap där de små kontorslika cellerna tillsammans bildar något som liknar en Mondriantavla. Överallt ligger röken tät och det blir svårare och svårare att andas obehindrat. En dörr framöver reflekterar svagt det flackande skenet som från en eld. I bortre ändan av ett vidsträckt rum med stora panoramafönster håller en desparit och ett antal (1T4) legionärer på att tortera och bränna offer de hakat upp på stora nät av glödande taggtråd. Om rollpersonerna tittar in i rummet blir de sannolikt upptäckta av den legionär som står posterad precis innanför dörren. Despariten manar snabbt sina legionärer till anfall och en vild jakt tar sin början om inte rollpersonerna försöker avgöra striden på plats. Man kan tänka sig att rollpersonerna försöker komma undan i det labyrintiska kontorslandskapet de just passerat eller att de försöker fly via någon av de otali-



ga hissarna. Flykten kan också leda dem in i provisoriska fängelser, ombyggda kontor, där uppgivna stackare sitter snyftande i hörnen. Många möjligheter finns, nyckelordet är action.

PREDIKAN (CHOKMAH)

Plötsligt skymtar en figur i mörkret bakom en sedan länge sönderskjuten staty (Normal UPP). Snabba hasande steg försvinner bortåt i mörkret. Om rollpersonerna följer efter når de efter ett tags vandring genom mörka salar och övergivna kryptor en upplyst kyrka. Mörkret jagas bort av otaliga stearinljus som finns överallt. En lugn atmosfär och en nynnande musik fyller rummet med trygghet. Från en predikstol längre in börjar så en entonig stämma mässa på något okänt språk. Nu kan man också urskilja bänkrader som fyller avståndet fram till predikstolen. Här och där sitter krumma individer med sina huvuden nedböjda. Rollpersonerna känner en stigande lust att sätta sig ned och om de inte gör det självmant måste de lyckas med ett Bra EGO-slag för att kunna stå emot lusten. Mässandet pågår under en längre tid och bryter sakta ned alla närvarande till att bli viljelösa slavar under Chokmah.

Under den första akten måste rollpersonerna slå tre Bra EGO-slag eller bli av med 1 i EGO för varje miss. Om en rollperson lyckas med något av slagen är han/hon fri att handla under 6 stridsrundor. Därefter måste rollpersonen slå igen. Första akten avslutas med en form av nattvard där prästen inte lägger oblater på tungan utan plockar stinkande tarmdelar från ett silverfat. Dessa sköljs sedan ned med en svart flugäggsfylld vätska. Om rollpersonerna inte lyckas med ett Bra EGO-slag så genomför de ritualen och förlorar sedan 6 i EGO. Det enda som kan stoppa mässan är om en för tillfället självständig rollperson dräper predikanten. Då anfaller emellertid de tidigare så lugna besökarna, (normalinnevånare beväpnade med krossade flaskor).

Predikanten höjer sedan armarna och söker finna Chokmahs visdom och vilja. Han tar så fram ett glödande stål och bränner in ett märke i var och en av de viljelösa som står på knä framför honom. Märket symboliserar Chokmah och bäraren är nu hans slav. Prästen försvinner ut och de anonyma individerna är borta, ljusen slocknar och allt blir tyst. De som nu har ett märke kan när som helst bli offer för Chokmahs vilja. Spelledaren bestämmer helt och hållet vad den forne arkontens önskan är men för att motstå den måste rollpersonen lyckas med ett Godtagbart EGO-slag. Befallningar kan t.ex. vara att offra sitt liv för någon annans, skjuta sina vänner i Chokmahs namn, utföra ritualmord eller tända eld på sig själv på offentlig plats

SYRAREGNET (CHESED)

Plötsligt börjar ett lugnt duggregn falla. Betongdammet blöts upp och bildar en sörjig gröt på marken. Regnet känns varmt och jolmigt. Snart börjar det emellertid sticka i ögonen och varje person som inte står i skydd får allt svårare att andas.

(Gasen har en ackumulativ styrka av 1T6/stridsrunda. För varje SR efter de tre första en rollperson befinner sig oskyddad i regnet dras 1T6 av från hans/hennes TÅL. TÅL återhämtas som från andra gaser, se kapitlet Olyckor i regelboken. Ju mer TÅL som försvinner desto värre blir skadan och dess följder enligt tabellen till höger :

1/3 TÅL:	Kraftiga rodnader, -2 UTS
1/2 TÅL:	Lättare hudskador, blåsor, -4 UTS
2/3 TÅL:	Svåra hudskador, öppna sår och ärrbildning, -8 UTS
All TÅL:	Offret dör, -16 UTS)

Det finns en hel del nedfallna hus runtomkring där rollpersonerna kan söka skydd. I dessa rester finns emellertid andra som också sökt skydd. Sönderfrätta och hårlösa kvinnor med spädbarn vars hud försvunnit och ersatts av ett blåsfyllt skal. Öppna sår spiller var som blandas med blod och tårar. En man som hysteriskt sliter och rycker i sin sönderfrätta fot som endast sitter fast med ett par gulnade förslamsade senor. Andra som sakta rör sig av och an för att undkomma dropparna som lyckas sippra in genom taket. Alla verkar vara av afrikanskt ursprung och de yttrar då och då ord på någon afrikansk dialekt. Om rollpersonerna går in i någon av ruinerna blir de attackerade av männen (1T6+5 st.) och de kvinnor som inte har några barn att se till (1T6 st.). De förtvivlade människorna tror att rollpersonerna är fienden – de som släpper ned regnet – och kan inte blidkas.

Effekter

Dessa arkonter som gått under sedan Demiurgen försvinnande har inte längre något större inflytande på Metropolis. Då rollpersonerna befinner sig i närheten av dessa mer eller mindre övergivna palats märker de inte av samma intensiva påverkan som från de andra palatsen. Områdena är dock allt annat än ofarliga då just på grund av frånvaron av styrning. De starka överlever, de svaga dör i bästa fall. Total anarki och inga som helst ordnade grupper finns bland ruinerna. Mutationer förädlas till att passa förhållandena och de bäst anpassade klarar sig längst. Precis i anslutning till de gamla palatsen är läget en aning annorlunda. Små grupper kan ses leva tillsammans som vid Cheseds sönderbombade palats. Man kan finna platser för eftertanke i Chokmahs ruiner och dödsänglars undersåtar sprider skräck i Yesods skyskrapor. Vad rollpersonerna kan uppleva är en känsla av saknad, tomhet efter arkontens frånfall. Det som rollpersonerna upplever är en känsla av att något saknas, en tomhet och ödslighet. SL måste komma ihåg att spelarna förhoppningsvis inte har en aning om vilket ställe de just hamnat på. De vet inte att palatset är övergivet av sina forna innevånare.

KAPITEL 5

MASKINENS KUGGAR



Rebecca vaknade med ett ryck. Någon satt på hennes säng! I sänglampans sken såg hon en naken man helt innesluten i ett glashölje, som en ersatzhud. Hon kunde ana de pulserande, blodfyllda organen under glaset. "Hjälp mig!", stönade varelsen. Hon visste inte hur... Rebecca grep sin tunga brevpress och slungade den all kraft mot glasmannens bröst, som sprack upp med ett ljudligt krossljud.

Hela ytterhöljet började rämna och varelsen vrålade av fruktansvärda smärtor. Under glaset trasades vävnader sönder och blod vällde ut ur glassprickorna. Med ett spastiskt ryck rasade den handlöst i golvet. Rebecca hörde hur vassa skärvor skar genom köttet vid nedslaget. En växande pöl blod bildades under den sprattlande kroppen. Blodiga glasflisor krasade under hennes slitna tofflor. Hennes lakan var dränkta i blod. Hon sparkade hårt mot varelsens huvud. Glashöljet gav villigt efter och skar skallen i två delar. Hjärnan blottades och skriken tystnade. Inte samma dröm nu igen, tänkte Rebecca...

Klockan hade oförklarligt hoppat flera timmar. Hon var redan mycket försenad till jobbet. Blodet får jag skölja ur i badkaret, tänkte hon. Hon kunde inte släpa ner de blodiga lakanen till tvättstugan. Hon fick försöka skylla vrålen och glaskrossningen på mentalpatienten på våning fem. Det hade hon gjort de andra gångerna...

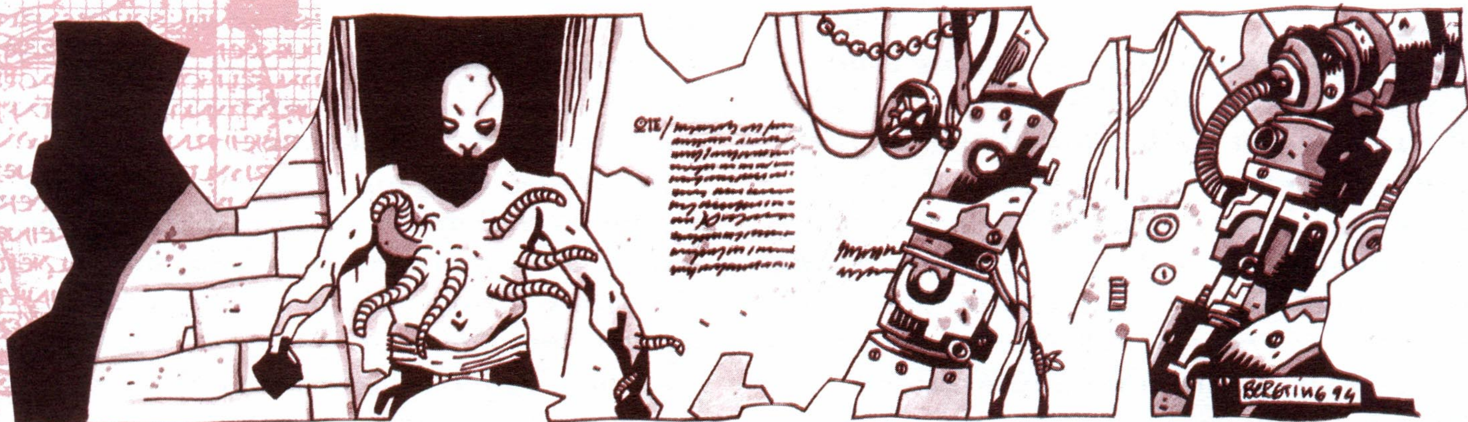
Hon lyfte luren för att ringa efter en taxi. Utanför hördes mässande kyrkokörer. Hon la på luren och fällde upp persiennerna. Utsikten utanför var ett brunrött hav, täckt med miljöfarligt avfall och drivande bråte. Ensamma hus stack glest upp ett tiotal meter över den bubblande ytan. Stanken var vedervärdig; härsket kött som legat länge i solen. Hon visste att under ytan i den motbjudande brunröda sörjan flöt små döda foster. Det påminde henne om aborten hon tvingats göra när hon var 14. Den hårdhänte, alkoholiserade veterinärens grova, okänsliga händer... Nu kunde hon inte få barn längre. Runt hennes hus låg en skeppkyrkogård och skvalpade gnisslande. Under hennes fönster spydde ett sönderrostat supertankerskrov ut något definitivt dödligt. Omkring vraket simmade variga jätteråttor med rester av små barn i käftarna. Hon mådde mycket illa...

Jag skulle aldrig tagit den där drogdimmiga resan till Acapulco, tänkte hon. Det enda som hade varit bra med resan var hennes perfekta solbränna. Hon kunde inte tänka sig en sämre lågbudgetresebyrå än Happiest Moments. Inte alls hennes stil. Minnena från resan var oklara och genuint obehagliga. Hon trodde att hon kanske förträngt de värsta upplevelserna. Mardrömmarna hade förföljt henne sedan resan. Hela hennes tillvaro tycktes ha ramlat ihop efteråt. Jag borde slänga sombreron, tänkte hon...

Det var ingen idé att gå till fotosessionen, de hade säkert ringt en ersättare för flera timmar sedan. Hon bläddrade förstrött i morgontidningen och fastnade vid bioannonserna. Med en bläckpenna ringade hon in matinéföreställningen av Djungelboken. Femton noll noll. Sen började hon maniskt montera järnskrotet, sprängdegen och tändhattarna. Det var gott om tid innan klockan tre...

På cafét mittemot bion satt hon och gnisslade tänder. Framför sig på bordet hade hon en kopp cappucino och en riven biljett till Djungelboken. Servitrisen stirrade nervöst mot hennes bord. Spelar ingen roll, tänkte hon. Det är snart över. Explosionen dämpades av bions tjocka väggar. Blodiga föräldrar bar gråtande på sina illa tilltygade barn. En fyraåring skrek på mamma; hans ansikte var en sårig massa utan ögon. Rök fyllde gatan och sirener kom tjutande allt närmare. Rebecca befann sig inte längre på caféet. Hon bet sig i kinden. Allt var mörkt. Hennes hat fick henne att skrika...





Minnesbankarna

Minnesbankarna utgör den fruktansvärda slutpunkten på ett liv i Elysium. Minnena destrueras; kropparna destrueras; personligheten raderas; alla tvingas börja om från början med sin odödliga själ som ett oskrivet ark, helt outvecklad. Oberoner binder de odödliga själarna mekaniskt och godtyckligt i ett hjälplöst litet foster, som sedan tvingas tillbringa en tid i Urhavets vedervärdiga sörja innan de tillåts återfödas under dess inflytande.

Minnesbankarna är ett stålgrått betongkomplex som intagit en stor höjd i Metropolis och hotfullt möter de omgivande raserade husen med sin enorma, kalla, fuktiga betong. Byggnaderna kröns av en kolossal svartsotig järnspiral som vrider sin kraftiga fackverkskonstruktion flera kilometer upp mot den guldammiga skyn . Vid spiralens fot ligger gigantiska, dystra, fabriksliknande betongkolosser som spyr ut rödaktig köttig sörja som väller ner mot Urhavet. Ett fåtal stora portaler för in till den avgrundslika hanteringen inne i komplexet. Sluttningen ner mot Urhavet är täckt av den mörkt rödbruna vätska som strömmar från Minnesbankarna. I en vid cirkel runt Minnesbankarna har något raserat all bebyggelse till halvmeter höga ruiner; kanske av respekt; kanske i raseri. Området fram till punkten där Metropolis övriga bebyggelse vågat resa sig ligger täckt av högar med människolik i väntan på en begravning som aldrig kommer. Grupper av korta varelser i vita rockar kretsar runt i området, sökande offer att skära i små bitar, några lik att skända eller inkräktare att ta till fånga. Sluttningen ner mot Urhavet bär inga spår av bebyggelse överhuvudtaget.

I strömmen och på stranden till Urhavet huserar oberoner. Dessa omkring halvmetern stora, klumpiga och igelliknande varelser dirigerar flödet ner mot Urhavets stinkande mutationsgryta med små, enkla fördämningar som de uppför i rituella, instinktiva, avskyvärda mönster. Oberonerna är kraftigt bepansrade med tjocka sköldar i ett hårt mörkgrönt material som verkar koagulerat eller stelnat snarare än framväxt. Benantalet varierar kraftigt mellan olika exemplar och somliga verkar ha mycket svårt att röra sig överhuvudtaget.

Centrifugatorhallarna

Om man träder in genom de tolv meter höga portarna till betongkolosserna vid järnspiralens fot befinner man sig i Centrifugatorhallarna. Hallarna är fuktiga och doftar sötaktigt av blod. Till synes ändlösa rader av modstulna människor drivs fram av Servilier i solkiga vita rockar, för att sedan fösas upp för spiralrampar och stötas ner i enorma stålcylindrar. Ångestskriken från infernaliskt plågade människor fyller hallarna när stålcylindrarna börjar rotera motsols, snabbare och snabbare. Efter att ha nästan sprängt en åhörares trumhinnor tystnar skriken och övergår i ett vedervärdigt sörplande ljud när stålcylindrarna stannar; nästa led föses ned. Stålcylindrarna är tjugo meter höga och fyrtio meter breda, de täcker stora delar av hallarnas dunkla yta. Belysningen flimrar iskallt mot den nakna och fuktiga betongen som utgör väggar och golv. Väggarna är belamrade med stålstegar och catwalks i ett förvirrande nätverk som sträcker sig upp till taket, omkring sjuttio meter upp. Golvet runt cylindrarna består av ett upphöjt stålgaller som obarmhärtigt visar tömningarna av stålcylindrarna och deras makabra innehåll; resterna försvinner med ett sörplande ljud in i en mörk stentunnel som för vidare mot Urhavet.

Under spiralens mittpunkt befinner sig Nostagor,



minnesbankarnas herre, demon eller gud. Nostagor når nästan taket med sin oformliga kroppshydda; kroppen består av otaliga människokroppar obscent sammansmälta eller ihopfogade med varandra, allt i strid mot naturen. Delar av underliga maskiner, slangar och rör, fogar godtyckligt kropp till maskin, kropp till kropp. Nostagor äger ett antal olika stora kroppsöppningar som öppnar och sluter sig synkront för att släppa ut ett utomjordiskt dån. Ur olika öppningar och rör rinner olikfärgade, illaluktande vätskor som bildar en stor pöl under Nostagor. Nostagors olika mänskliga kroppsdelar, slangar , rör, kedjor eller maskinarmar sliter ibland in en människa eller ett helt led av olyckliga, för att sedan foga in dem i sin gigantiska lappverkskropp, eller bara slita loss en lämplig del; en arm, ett öga, en lever... Att skåda Nostagor kostar ett egoslag med modifikation +15.

Nostagor styr sina Servilier med telepatiska order. Dessa står i små grupper och betraktar sin herre vördnadsfullt på behörigt avstånd. I Minnesbankarna är dock servilierna mycket mer självständiga och ondskefulla än om de hade styrts av en liktor. Här är de väl försedda med absurda och avskyvärda kirurginstrument i rostfritt stål och alltid redo att lobotomera en vilsen besökare, sprätta upp en människokropp för att slita ut en lunga eller endast tortera honom i ett par dagar i någon av de otaliga operationssalarna.

En ofrivillig besökare kan försöka smita ner i tunnlarna under Minnesbankarna, men riskerar hela tiden antingen att sköljas ut på sluttningen ovanför Urhavet när en stålcylinder töms, eller attackeras av oberoner. Ingångarna till dessa tunnlar kan nås genom att lyfta på ett galler intill en stålcylinder och fly ner i det fuktiga mörkret. Flertalet tunnlar mynnar ut på sluttningarna, en del leder till Inferno, en del leder in i Elysiums smutsigaste industriområden; fabrikskloaker, gifttankar, kemiska upparbetningsenheter.

Väntsalarna

Om man följer centrifugatorhallarnas människoled bort från stålcylindrarna kommer man till Väntsalarna, till synes oändliga, omöblerade betonghav till rum. Golven är täckta av sittande människor som nakna stirrar håglöst i golvet. En del är mycket bleka och utmärglade, andra bär stora öppna sår, åter andra är fruktansvärt stympade av krigsskador, men ingen blöder – de är döda.

Intill portarna till centrifugatorhallarna samlar Servilierna ihop led som skall fösas ned i stålcylindrarna. De som verkar för aktiva eller rent av levande släpas bort av servilier vars vita rockar är överhängda med bisarra stympningsverktyg. Golvet i salarna är täckt av en tunn, kall dimma.

Förutom de stora portarna till centrifugatorhallarna finns det ett otal normalstora dörrar ut från salarna. Innanför dessa dörrar finns ett myller av fuktiga betongkorridorer kantade av kala, blodbestänkta operationssalar, där servilier dissekerar levande människor som förvillat sig till Minnesbankarna. Detta kommer också att bli vilsna rollpersoners öde om de inte lyckas fly Minnesbankarna utan att upptäckas. De ändlösa, dystra korridorerna kan leda in i Elysium, till våra mer nedgångna bårhus, obduktionsavdelningar på sjukhus eller fängelser. En del dörrar för en till Infernos hemska fasor där nefariter kan finnas kretsande i det halvskumma ljuset i jakt på någon att plåga. Andra dörrar leder uppåt i spiralen, smala stålstegar och catwalks som enigmatiskt ringlar sig upp i fackverket, kilometer för kilometer av livsfara mellan plattformar som vilar över bråddjupen. Illa hopfogade stålstegar resta i Elysiums barndom, sprakande elledningar som täcker en järnbro och utgör en dödlig fälla, vassa metallblock labilt staplade på varandra i väntan på en klumpig inkräktare att lemlästa. Utsikten från spiralen över Metropolis motsvaras endast av något av palatsen, som syns som mörka, regelbundna berg i det gula töcknet vid horisonten. Spiralen är i det närmaste öde, med enstaka grupper av servilier eller Irrande Minnen.

Irrande minnen

I och omkring Minnesbankarna kan en olycklig besökare stöta på ett Irrande Minne. Ett irrande minne är ett så traumatiskt minne att det läckt ur destrueringen inne i Minnesbankarna i kraft av sin upplevelseintensitet; det är mycket svårraderat och irrar iväg. För den som möter ett irrande minne ter det sig som en flashback för en krigsveteran, bara det att minnet är någon annans; en mycket otäck upplevelse som ligger nära hallucinationen och en svag rollperson kan ha mycket svårt att skilja det irrande minnet från sina egna, sjävupplevda minnen. Här följer ett par otrevliga exempel du kan skrämma spelarna med i en spelsituation.

- *...En pulserande tunnel av värme och mjuk, köttig vävnad. Plötsligt ett skarpt ljus. En hård näve griper om dina ben . Med ett ryck slits du i isande kyla. En groteskt fet varelse i vit rock med glittrande ormögon, spelande tunga och sprucken skalle, skrattar och stympar dig med en trubbig , rostig järnsax. Du skriker för första gången...*

- *...Ett djävulskt dån från motorsågen i dina händer. Kroppen framför dig rosslar och rycker trots att du just styckat den. Dina vänner och du själv är helt nedsmorda med blod och inälvor, deras lystna blick-*

Arkonternas maktställning kom i gungning då Fresterskan omsider lämnade Demiurgen för att skapa sig ett eget imperium i Limbo. Demiurgen väcktes bryskt ur sitt kärleksrus och såg att hans första Skapelse, Metropolis, tagit en skepnad han inte avsett och han insåg vilka som varit hans sanna tjänare och vilka som svikit honom. Då Arkonternas ränker försvagat honom såg han sig dock tvungen att hålla god min i elakt spel. Herren låtsades hysa lika stort förakt för Människan som hans första och svekfulla tjänare, och tillsammans med dem lade han sten till Människans börda. Vårt fängelse blev en än



hemskare plats, våra letter allt magrare – men i hemlighet hånler Demiurgen åt sina övermodiga tjänare Arkonterna.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).

ar talar sitt tydliga språk. När du rusig av lycka stannar sågen hör du siréner i fjärran...

- *... När de släckte ljuset förstod du att det inte var en dusch som din mamma sa. När gasen började sticka i näsan trampade din far och din bror ner dig för att bilda en skälvande kötthög vid ståldörren. Dina lemmar bröts och din skalle krossades innan gasen slet sönder dig inuti och du vätte ner dina ben med exkrementer...*

- *...De vägrade erkänna någonting, men när du spände fast den unga assistentens späda kropp i "the scavengers daughter" bleknade de något. Den sinnrika metallställningen spände åt alla leder på den stackars flickan, allt du behövde göra var att pressa på; du tyckte synd om flickan, men felet var inte ditt .Hon skrek hjärtskärande när hon började blöda från tå- och fingernaglarna; när du ökade trycket började hon blöda från munnen och underlivet; de andra grät och bönade att få tala, men det var försent ; du ökade trycket för att inte bryta samman själv; då hennes bröstkorg sprack med en hög knall var du tvungen att kräkas...*

- *...Alla du ser bär vita huvor. En svart familj står på knä i leran framför det brinnande korset. En av de vitklädda männen räcker dig en stor 357:a. "Go ahead son , kill the fucking nigger !" Du darrar lite lätt på handen när du siktar på den lille pojkens huvud. Knallen är overkligt hög; pojkens hjärna kletar ner din förut vita dräkt. De andra skrattar bullrigt...*

- *...Du minns inte längre vad som lockade dig hos denne vidrige man du träffat på krogen; allt var lite dimmigt, men nu hade han spänt fast dig naken i en stålsäng utan madrass; han tömmer en hink vatten över dig och saknar ansiktsuttryck. Han spelar Wagner på hög volym då han plockar fram elektroderna och fäster dem vid din fuktiga kropp. Smärtan från elchockerna blåser bort drogdimmorna, som från ovan ser du hur rök kommer från din panna, hur lågor slår ut i din ljumske, någon skriker och du inser att det är du själv...*

EN LÄNGRE SPELVARIANT MED IRRANDE MINNEN

Om du skrämt spelarna med irrande minnen ett par gånger, eller om du vill låta dem själva agera aktivt istället för att utsättas för saker passivt, kan du låta det irrande minnet pågå en längre tid. Ta exemplet med motorsågen ovan; rollpersonen har chockats med en ohygglig upplevelse, men det behöver inte vara slut där. Sirener hörs i fjärran; snart kommer polisen, som larmats av en granne, och omringar huset; vad gör rollpersonen? Han blir tvungen att agera och det hela slutar kanske efter att han blivit skjuten av polisen, eller torterad i cellen av upprörda poliser, möjligen i flera timmar! Naturligtvis kan man dra ut detta i det oändliga, vilket vore tämligen meningslöst, men stressa åtminstone rollpersonen ett tag efter att du försatt honom i en omöjlig situation, där denne inte vet om det är allvar eller inte, eller om det ens går att ta sig ur denna "verklighet". Detta är mycket effektfullt. Här följer ett lite längre exempel; dvs ett irrande minne som spelaren agerar i.

- *...Du är en löjtnant i FN–tjänst i inbördeskrigets Bosnien; överklassare och föga praktisk. I din första drabbning en månad efter ankomsten gjorde du på dig. Din pipiga falsettröst lyssnade ingen till. I två månader har de hånat dig och föraktat dig, varje ögonblick i fält är en väntan på den oundvikliga kulan i ryggen från slöddret. Men du har förekommit dem där de ligger och väntar vid ängskanten för att storma en dunge; förbekämpningen från artilleriet kommer inte att nå dungen utan straffa pöbeln! Från ditt skydd ser du dom första salvorna slita de smutsiga proletärerna i blodiga slamsor, de springer runt och skriker på sina mammor, fyller sina kalsonger med gårdagens lunch; en direktträff på korpral Jones förvandlar honom till en blodfontän som sprayar ned hela plutonen. Wharton krälar mot din klippskreva, spyr ner sig, du kolvar honom mellan ögonen, en märklig upphetsning pirrar i din kropp när männen du fruktat i 6 veckor reduceras till kollin och kadaver, en känsla av triumf... Förbekämpningen slutar, ingen stormar mot dungen. Från ängskanten hörs svaga stön, patetiska, omanliga gnyenden och böner. Du går runt bland kropparna och sätter en kula i alla överlevande; de tigger om nåd, de erbjuder dig allting deras ynkliga liv kan uppbringa; det förhöjer njutningen. Du tackar Astaroth. Plötsligt hör du en röst"Vad i helvete gör ni karl!" En pluton pionjärer dyker upp i gläntan, redo att rycka fram...*

Nu får rollpersonen agera så länge spelledaren behagar. Att skjuta sig ut är omöjligt, att snacka sig ur situationen är också mycket svårt. Sannolikt tas rollpersonen till fånga, förnedras, spottas på och lynchas i närmsta träd under allmänt jubel, möjligen efter att ha lyckats döda några pionjärer. Löjtnanten bär endast sin revolver. En vanhedrande degradering innan lynchningen kan tänkas, liksom en desperat flykt med påföljande jakt efter misslyckat ursäktande.

Händelser

RESEBYRÅN "HAPPIEST MOMENTS"

Happiest Moments är en lågpris-resebyrå med ungdomlig profil som specialiserat sig på bussresor till



PETERSBURG 15 MAJ 1922

Arbete, arbete, arbete... Jag arbetar närmare 20 timmar om dygnet, så mycket som måste göras, alla dessa småborgerliga konstnärer som vägrar ställa sin konst i PARTIETS och den STORA REVOLUTIONENS tjänst! De skall heller inte äta!

Kamrat Lenin på besök idag, jag var mycket trött. Han såg pigg ut i motsats till ryktena. Han ville ha något storslaget till femårsfirandet av Oktoberrevolutionen i höst. Hur skall jag hinna? Hur skall jag orka? Jag har inga idéer, alla dessa plakat, alla dessa affischer!

Svetlana klagade på att jag aldrig träffar henne. Jag slog henne blodig. Varför?

Ett monument, ett monument skall jag göra! Men hur få tid att hämta inspiration, att samla idéer?

Igår hände mig det märkligaste: jag fick ett yrselanfall igen och svimmade, men när jag omtöcknad vaknade upp befann jag mig i ett förunderligt ruinlanskap; luften var inte alls Petersburgs kolröksdisiga och jag kunde inte se någon sol utan bara ett gult dis. Framför mig ett par kilometer bort såg jag en gigantisk, järnspiral hög som ett bergsmassiv! Tronande uppe på ett väldigt industrikomplex låg denna briljanta fackverkskonstruktion. Fascinerad närmade jag mig genom ruinlandskapet. Detta måste vara en konstnärlig vision tänkte jag! Jag har aldrig upplevt dess like i pregnans och burdus skönhet!

En dörr stod på glänt i den enorma industrilokalen; jag hörde maskiner arbeta, rummet var fuktigt och luktade sjukligt sött av blod. Ljuset flimmrade, nakna människor stöttes viljelöst ned i stora ståltrummor av korta, hårlösa varelser i vita rockar. Trummorna roterade i hög fart och de tunna ångestvrålen tystnade fort. En av varelserna tilltalade mig då jag glömt gömma mig inför denna fasansfulla scen, "Du skall raderas, kräk!", därefter slet den fram ett silverglänsande instrument ur sin vita rock och skar mig i armen. Jag sprang skrikande ut ur byggnaden och tappade medvetandet. Jag vaknade på golvet i min ateljé med ett djupt köttsår i höger arm och Ilja sade att jag hade varit försvunnen i tre dagar.

Min vision skall skänka revolutionen ett monument! Jag tänker kalla det "monument till den tredje internationalen"

Jag visade mina skisser för partiledningen igår, de gjorde stora ögon. Den enorma järnspiralen som utgör själva monumentet gjorde dem misstänksamma och de frågade var jag stulit idén! Stulit! De hotade med att bestrafa mig om jag inte berättade sanningen, men när jag berättade om min vision såg de mycket tvivlande på mig! Det hela var mycket olustigt och i mitt svaga, utarbetade tillstånd började jag hallucinera, partiledningen syntes mig helt plötsligt blivit groteskt feta och talade med väsande ormtungor, deras likbleka ansikten slungade hotelser och anklagelser mot mig och jag svimmade ånyo. Är detta slutet? Vad har jag gjort?

Kamrat Lenin sökte upp mig [illegible] mig att t a in på sanatorium. Han ville inte höra om mitt monument!

Vladimir Tatlin lobotomerad 27 Maj 1922, ny assistent utsedd. Projekt "Monument till den tredje internationalen" stoppat. Tatlin kan återgå till vanligt arbete, men arbetsförmågna starkt nedsatt.

Fragment ur Vladimir Tatlins dagbok



DRÖMRESOR FRÅN 1000:-!

Ex: Malaga 1000:-, Marocko 1 250:-, Thailand 1600:-

1 vecka halvpension med flyg! Ring 08-60 60 60 nu!

HAPPIEST MOMENTS

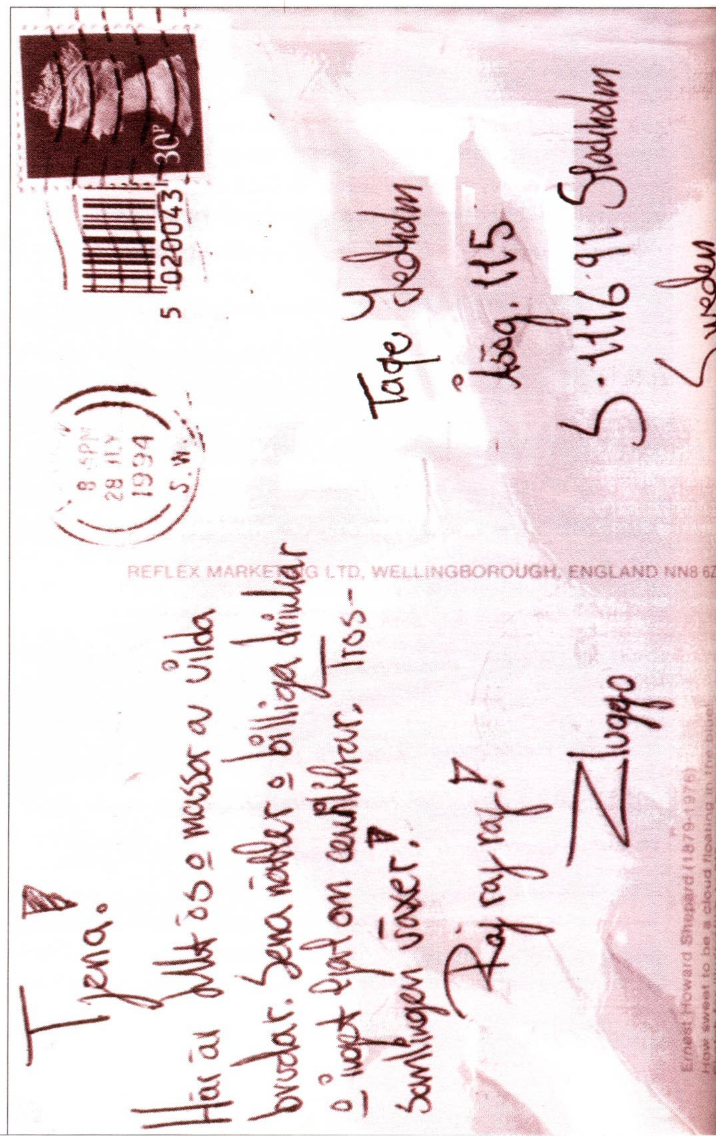
Annons

södra Europa och uteslutande siktar på sol och festande. En lågbudgetresefirma som följer normen, förutom på en avgörande punkt: resenärerna åker ingenstans. När de kliver på bussarna till sitt resemål sövs de av gas och förs till en slummig lagerlokal där de hålls nersövda i en vecka innan de förs hem igen. I lagerlokalen förses de med falska semesterminnen av de mest banala slag: sol, bad, berusning. De läggs under solarium för att få solbränna och falska vykort skickas till anhöriga. Med sig hem får de billiga souvenirer från resemålet, souvenirer som innehåller irrande minnen från Minnesbankarna som fokuserats och bundits i föremålet. Minnena är mycket obehagliga och är uteslutande sådana där den stackars resenären begår de mest omänskliga illdåd. Då souvenirerna är i den drabbdes närhet dyker minnena upp om och om igen , vilket suggerar denne att tro att minnet är sjävupplevt. Om den olycklige turisten gör sig av med souveniren tonar "minnet" sakta bort. Om denne istället behåller souveniren börjar den mentala balansen sjunka stadigt med 1 poäng per vecka. Alla minnen från "resan" är av naturliga skäl mycket bleka och drömlika. Många försöker av naturliga skäl förtränga hela upplevelsen och med den hela resan.

"Happiest Moments" styrs av en liktor vid namn Xetorte som sänder sina hängivna undersåtar till Metropolis och Minnesbankarna för att binda minnen till souvenirerna . Xetorte har ett dussintal unga män – alla mycket bleka med ärrade kroppar och primitiva tatueringar i ockulta mönster – som följer honom blint. Deras mentala balans ligger mellan -50 till -100 . De agerar reseledare samt sköter resebyrån och en ovetande turist tror antagligen att de är sönderfestade. Xetorte har sitt "kontor" innanför resebyråns kontor men han tar ogärna emot besök. I Elysium går han under namnet Adam Kelno och hans kontor utgör en port till Metropolis. Spelledaren kan placera kontoret på en bakgata i vilken större stad han vill. Likaså lagerlokalen där "turisterna" förvaras. Xetortes medhjälpare bär uzis. "Souvenirernas" rätta natur kan avslöjas med hjälp av magisk intiution eller

Vykort





med annan magisk kunskap. Artefakterna innehåller tecken och runor som antyder ett främmande ursprung.

Som spelledare kan du använda Happiest Moments på ett antal olika sätt; rollpersonerna kan möta Xetortes lärjungar utanför Minnesbankarna i färd med en ritual för att fokusera minnen i souvenirföremålen. Detta leder troligen till strid, men en eventuell fånge kan förklara irrande minnen för rollpersonerna och kanske också Minnesbankarna – detta är upp till spelledaren. En annan möjlighet är att spelarna kommit över en souvenir och drabbas av det onda minnet och börjar rota i detta. Ytterligare en möjlighet är att rollpersonerna har en vän som begått självmord direkt efter en resa med Happiest Moments, eller att de söks upp av en anhörig till självmördaren. Detta kan antingen byggas ut till en längre episod med action i Metropolis och lite matnyttigt detektivarbete i Elysium, eller begränsas till en kort incident.



Urhavet

Urhavet är en stor sjö eller ett innanhav som efter Elysiums tillkomst fyllt upp en enorm krater i gamla Metropolis med sin köttiga, pulserande, oljigt organiska vätska. Flödet av destruerade människorester strömmar nedför den fuktblanka sluttningen från Minnesbankarna och har dränkt forna stadsdelar och invånare för lång tid. Gammal bebyggelse och enstaka torn kämpar sig upp ur den stinkande sörjan som atoller eller klippor. En del av byggnaderna ser mycket intakta ut, andra är uråldriga ruiner från glömda civilisationer. Oberoner, som dirigerar flödet till Urhavet med sina små fördämningar och rörelser, simmar runt i Urhavet och uppsöker foster som flyter runt under ytan i stim om ett par hundra. Urhavet självt verkar skapa dem, men oberonerna tänder ett ljus under stimmets mitt och tycks på detta sätt animera dem inför vad som väntar: återfödelsen. Ytan är täckt av diverse bråte, möbler, husrester. En del av byggnaderna och tornen som sticker upp ur Urhavet bebos av små grupper människor. Dessa varelser färdas på Urhavet med hjälp av hopsurrade oljefat eller andra svårsänkbara flytetyg. I somliga hus kan man ta sig ner under ytan, en del byggnader avger ett distinkt ljusskem som om där funnes elljus. Det är möjligt att driva runt i åratal på Urhavet utan att se annat än de hus som sticker upp. Delar av Urhavet är täckta av skeppskyrkogårdar, med stora spruckna tankers som spyr ut radioaktiva gifter; gamla ångfartyg som halvt sjunkna forfarande pyr i sina pannor, hostar upp kolsvart giftig rök och hotar att brisera i en mardröm av rostigt stål, murket trä och kokande ånga; gamla segelfartyg som hotar snärja förbipasserande i sina till synes oändliga, kapsejsade riggar. Feta meterstora råttor simmar runt i strömmar av nervgifter från rostiga slagskepp, sökande efter rått kött att förtära eller kroppar att smitta. Upp ur Urhavets djup väller kontinuerligt en tydlig symfoni av pulserande, mullrande ljud och stora bubblor av illaluktande, organiska gaser, som om en kemisk process pågick långt under ytan eller som om havet hade eget liv.

Om en olycklig rollperson faller i Urhavet, misslyckas att simma och sedan missar ett egoslag med +5 i modifikation så kan denne omöjligt fiskas upp igen även om exempelvis ett rep fästs runt midjan. Urhavet har fått grepp om rollpersonen som sedan återföds som spädbarn med alla personlighetsegenskaper och minnen intakta. Han kan som spädbarn med talförmåga söka upp sina forna kamrater i ett senare äventyr, om inte modern brutit samman och dräpt sitt abnorma barn dessförinnan.

"Piraya!"

"Vår VD hade fyllt sin njurformade swimmingpool med pirayor. Såna där nyrika och vulgära upptåg har alltid legat för honom. Vi var ett hundratal gäster på nyårsfesten. Jag drack mycket champagne. Eva och jag rök ihop vid buffén. Hon hade gått sängvägen. Det ludret hade tagit min befodran! Fattar ni inte – hon förnedrade mig inför hela mitt kontaktnät inom affärsvärlden!"

"Lugn, fortsätt..."

"... jag satte mig i baren och då kläckte jag idén. Jag skulle knuffa ner henne i poolen med pirayorna... Jag hade varit i Amazonas flera gånger och visste att pirayor inte attackerar om de inte känner blodsmak..."

"Vi får väl kolla upp det där..."



"Ja, gör det! Hursomhelst stöter jag till Eva och hon faller i poolen. Hon skriker i panik och jag skall just förklara för henne när... något blir fel... hela polen börjar koka och ett blodigt moln bubblar runt henne! Jag dyker i asberusad och försöker få upp henne över ytan men... när jag kommer upp till ytan med hennes huvud under armen är inte festsalen kvar... Poolen är borta och vi simmar inte längre i vatten... trögflytande, rutten köttmassa, bubblar omkring oss... Eva stirrar vansinnigt på mig... intill oss sticker en skyskrapa upp, den verkar börja långt under ytan. I fönstren står folk i fyrtiotalskläder och hurrar. De kastar konfetti över oss, jag skriker på hjälp, men jublet överröstar mig... bebisarna dyker upp och suger sig fast vid oss... flera hundra små...jag tappar Eva...sen är jag på poolkanten med en handduk runt mig..."

(Bandupptagning av förhöret med Louise Sperrling angående Eva Larsens död på nyårsfest hos dir. Lars Kalm 1994-01-01 00.47. Förhörsledare krimKom. Sven Jonsson.)

Händelser

FOSTERSTIMMET

Spelarna driver runt på Urhavet i något slags flytetyg, en enkel båt eller en flotte. Havet är varmt och tycks ha en markerad, rytmiskt regelbunden puls. De får en bestämd känsla av att Urhavet lever... Stora, illaluktande gasbubblor tränger upp ur djupet, som om någon kemisk process pågick långt under ytan. Bubblorna kan skaka om spelarna lite men är ofarlig (alt. gör spelarna illamående).

Plötsligt syns ett ljus under ytan en bit bort. Skenet kommer nedifrån djupet och alldeles under ytan flyter ett stim foster; trehundra till fyrahundra stycken. Dessa suger sig fast vid flytetyget och tynger ner eller välter detta. Fostren kan skrapas bort med en åra eller attackeras med vapen. Det räcker med en träff för att undanröja ett foster. Om rollpersonerna får upp ett foster i farkosten så ter det sig helt normalt i alla avseenden, men ligger och snappar efter luft ett tag.

FÖDELSEN

Rollpersonerna blir vittnen till hur en Oberon simmar in i ett stim med livlösa foster, dyker ner under detta, tänder ett ljus under stimmet varpå fostren börjar röra sig. Oberonen kommer upp till ytan tillsammans med ett antal små, fränt luktande gasbubblor och simmar därifrån. Fostren verkar nu högst levande och är redo att attackera eventuella förbipasserande...

ÅTERFÖDELSEN

En av rollpersonerna (eller SLP) faller i Urhavet, får kanske grepp om en åra eller liknande men försvinner under ytan och kan inte ses. Om de övriga inte lyckas få upp den olycklige dras denne bort av Urhavets starka sug. Innan detta sker måste rollpersonen få försöka simma och skulle detta misslyckas så får denne slå ett egoslag med modifiering +5 . Misslyckas även detta är personen försvunnen under ytan. Då personen försvunnit under Urhavets yta är denne bortom all räddning, men återföds som ett spädbarn med alla sina gamla minnen intakta. Denne kan senare uppsöka rollpersonerna, om spelledaren så önskar, vilket torde ge dem en rejäl överraskning.

OBERONERNA

Rollpersonerna försöker ta sig från sitt flytetyg till land eller tvärtom, då de attackeras av en grupp simmande oberoner, som försöker dra ned dem i sörjan.

TELEFONEN

Rollpersonerna når fram till en byggnad som skjuter upp ett hundratal meter ur Urhavet. De kan kliva in genom ett fönster och råkar då höra en telefonsignal från våningen under; under Urhavets yta. De finner att de befinner sig i ett högst ordinärt kontorshus, på något sätt isolerat från havet. Ett trapphus leder nedåt, med tre dörrar på varje våningsplan. Ett par alternativ öppnar sig här för spelledaren.

- *När rollpersonerna öppnar en av dörrarna strömmar Urhavets illaluktande sörja in över dem och de får kämpa för sina liv, fly uppåt eller sköljas nedåt i trapphuset.*
- *Rollpersonerna traskar ner i trapphuset och öppnar en dörr som leder in i Razidernas Äggkammare (se Underjorden).*
- *De kliver in på en helt vanlig kontorsavdelning i ett typiskt statligt ämbetsverk; byråchefen tittar mycket noga på dem och frågar noga ut dem. Han är naturligtvis liktor, och kan ställa till problem för dem i framtiden.*

HELGERÅNET

Rollpersonerna vågar sig in i en bebodd byggnad på en klippa i Urhavet. Den visar sig vara ockuperad av en grupp nakna, skäggiga, långhåriga män som sminkat sina kroppar med Urhavets vätska i rituella mönster. När de upptäcker spelarna börjar de agiterat skrika *"Chmetlialiah"* vilket är deras namn på Urhavet och som de dyrkar som alltings ursprung. Främlingarnas ankomst utgör naturligtvis ett helgerån; rollpersonerna attackeras med rostiga yxor och spadar av tre man. Det enkla skjulet innehåller även två nakna kvinnor och en hink full med döda foster. Utanför finns en flotte bestående av ihopsurrade oljefat.





HAMNEN

Efter ett till synes oändligt drivande på Urhavet når spelarna ett större bebyggt område; de har drivit in i New Yorks hamn... (eller annan lämplig storstadshamn i spelledarens tycke).

ENKEL RESA

Urhavets yta bryts plötsligt av meterhöga svallvågor och ett gigantiskt, gravt rostangripet stålskepp plöjer ljudlöst förbi genom den stinkande sörjan. Skrovet är perforerat av stora mansstora rosthål som låter skymta bleka kroppar och släpper ut ett sorgset jämmer. Däcket är solkat av intorkat blod och exkrementer, som om tusentals människor slaktats och deras kroppsvätskor spillts ut över den flagnade, rostangripna, färgen. Fartyget är ett helt öde spökskepp, utan besättning och med lastluckorna förseglade. I lastutrymmena står nakna, såriga och bleka människor, tätt, tätt. Somliga ohyggligt blässerade, andra blodiga med varje ben förvridet till fel läge och benpipor uppstickande ur det vita köttet. Alla plågas de fruktansvärt och mäktar enbart ett samfällt kusligt, ihåligt jämmer.

Skeppet för de döda från livet till Minnesbankarna, som en ytterligare plåga, en sista grymhet mot de fängslade själarna. Skeppet varken avgår från eller anlöper någon hamn utan utgör en plågsam anhalt innan människan raderas i Minnesbankarna. Följaktligen kan man finna dörrar under däck som leder till Minnesbankarna och Elysium.



Urverket

Urverket, som är en viktig del av Maskinen, styr människornas tidsuppfattning i Elysium. När dess drivhjul tappar fart eller gör ett ryck sker samma sak med tiden i Elysium (och med alla som är bundna av det illusoriska tidsflödet.) Detta sker genom ett ryck i tiden, framåt eller bakåt, som dock ingen människa uppfattar, med undantag av en lätt känsla av förvirring; "är det redan lunch?", eller en ovanligt stark känsla av déjà vu. Sedan Demiurgens försvinnande har drivhjulen börjat arbeta alltmer orytmiskt. I Urverkets omedelbara närhet sker tidsförskjutningar regelmässigt för människor bundna av den illusoriska tiden.

Det plågade ljudet från tiotusentals utmärglade människor som tvingas anstränga sig till sitt yttersta fyller luften och dränker gnisslandet från illa smorda mekaniska maskiner. Människorna är fjättrade till ett kilometerbrett drivhjul, Urverket. Hjulet är glimrande blodsvart och mörka håligheter stirrar ut mot de slitande slavarna, gångar leder inåt centrum där ljus kan skymtas. Ett kaotiskt nätverk av stag, linor, rör och drivkedjor bildar ett tak ovanför de förslavade och sträcker sina grenar ut till olika mekaniska torn av slumpartat ihopklumpade maskiner. Små förvirrade barn vacklar omkring överallt, somliga trasslar in sig i mekaniken och slits i stycken utan att någon tar notis om dem. Runt det bisarra sceneriet kretsar resliga humanoida bestar med insjunkna ansikten fulla av metalliska tänder. Bestarna är Chronoiter och ser till att hjulet drivs runt i ett visst tempo; om tempot är för högt slungar reglerarna in ett par olyckliga slavar bland kuggarna och drivhjulen; om tempot är för lågt driver de på dem med hugg och slag. Chronoiterna är mellan fyra och fem meter långa och njuter synbart av sitt uppdrag. De har två stora pucklar på ryggen vilket antyder ett ursprung som änglar.

Genom de blodsvarta, dussinet meter höga portarna in mot drivhjulets centrum möter man fler vilsna



barn. De är omöjliga att kommunicera med. Klängande runt väggen finns stora lagerutrymmen där drivor med grågröna små parasiter sköts om av ohyggligt förvridna, människoliknande varelser; Urmakare (värden som Svaga Metropolisinnevånare). Dessa har sina armar täckta av de små parasiterna och forslar dem runt i stora kärror. Deras ansikten är förvridna bortom det mänskliga; munnarna är sammanväxta till små öppningar, ögonen lyser rödvita i stora såriga ytor och näsorna har sjunkit ihop. Urmakarna befinner sig i symbios med de små parasitvarelserna. Parasiterna utgör klockor i vår illusion och påverkar starkt vårt tidmedvetande.

I Urverkets själva kärnpunkt finns en marmorbassäng fylld med frätande slem, där en dussinet meter hög varelse, Mehdemnon, föder fram parasiterna. Urmakarna kretsar runt i drivhjulet och föser ner barnen i bassängen som offer till Mehdemnon. Barnen protesterar inte.

Barnen i Urverket är autistiska barn med förvrängd tidsuppfattning, som gjort det omöjligt för dem att kommunicera med vanliga människor. Defekten kan bestå av två olika varianter; antingen uppfattar de allting mycket långsamt, dvs allting runt dem sker såsom en rockvideo som snabbspolas på hög fart – totalt obegripligt – eller så uppfattar de allting mycket snabbt och allt annat sker väldigt långsamt och orörligheten i omvärlden ter sig lika obegriplig. Ingen av dessa barn har någonsin kunnat kommunicera med sin omvärld och de hamnar så småningom i Urverket och slutar som mat till Mehdemnon.

Mehdemnon – modersbesten – är dussinet meter hög och har mjukt kvinnliga former, valk på valk, och flera stora hängande körtlar. Den har ett stort ansikte som kan betecknas som vagt mänskligt och sitter nedsänkt i en bassäng fylld av dess egna frätande kroppsvätskor, där den föder nya parasiter. Besten passas upp av Urmakare, vilka är urmakare i Elysium, då de är så mottagliga för parasitvarelsernas inflytande att de bildat en symbios med denna. Om "klockan" avlägsnas kan Urmakaren dö. Deras uppgift är att samla in parasiterna och föra in dem i Elysium för att tvinga på oskyldiga människor dessa som "klockor". Parasiterna förslavar sedan sin bärare under Elysiums absoluta tidsuppfattning och denne bär stolt sitt ur under märkena Tissot, Timex, Swatch, Rolex etc. Urmakarna ser inte sig själva som människor utan föraktar vanliga människor djupt och njuter av att få sprida Mehdemnons parasiter i Elysium. De fraktar parasiterna på skottkärror till lagerbyggnader i Elysium, där de förs till klockfabrikerna för att märkas med firmamärken. Firmamärkena

Anamnes



MINSKIJ-KLINIKEN

Datum.........................
Ref.........................
Diarienr.........................

__Anamnes__

Kroppslig status u.a. förutom enkopres. Pat är en pojke med längd, vikt och styrka adekvat för en 9-åring. Grovmotorik u.a. Pat var i späd ålder företrädesvis frisk bortseende från normalt förekommande barnsjukdomar såsom morbilli, varicellae, rubella och Ö.L.I.

Pat. har gått i privatskola sedan skolstart. Lärarna gör sitt bästa för att få kontakt med honom, få honom att reagera, men pat. verkar besluten att hålla alla människor på avstånd. Då pat. började skolan talade han inte utan satt stum och orörlig på sin stol. Efter några veckor började han krypa omkring i rummet och tycktes betrakta sakerna omkring sig. Pat. har nu gått i skolan i ca två år.

När någon närmar sig brukar han rulla ihop sig till en boll på golvet och bli orörlig. Pat. ser aldrig någon rakt i ögonen och svarar aldrig på tilltal. Något i pat:s beteende hindrar lärarna från att rutinmässigt klassificera honom - hans uppförande är ojämnt. Från att förefalla utomordentligt efterbliven kan pat. utföra något som pekar på att han är överbegåvad.

Om han tror att någon iakttar honom drar han sig snabbt tillbaka inom sitt skal. Mestadels kryper han runt utmed väggarna eller sitter under bord där han vaggar fram och tillbaka och suger på tummen. Pat. får ibland lynnesutbrott - oftast vid separationer av olika slag - är utagerande, kan vid dessa tillfällen både bitas och sparka.

Skolan är inte för mentalt efterblivna eller känslostörda barn och lärarna framhåller nu att pat. behöver specialistvård. Utlåtande (baserat på div tester, bla sandlåda, Rorschach och F.R.T.)

Pat. är under testerna mycket okoncenterad, en viss finmotorisk störning konstateras också. Pat. är inåtvänd, självförsjunken och ointresserad av stimuli utifrån. Han är ett ensamt barn i något som för honom måste te sig som en kall, ovänlig värld.

Det handlar om ett autistiskt barn som omedvetet bygger en egen värld som styrs av egenartade principer. Pat. tycks skapa denna värld som ett oundvikligt alternativ till en tillvaro där han inte kan fungera, kanske för att omgivningen inte låter honom leva på egna villkor. På det viset "tvingas" pat. in i sin sjukdom, ett slags skärm mot en ångestskapande omvärld. Bara i sjukdomen finns trygghet, därför att han där kan handla utan risk att falla igenom och misslyckas att leva upp till övermäktiga krav i verkligheten.

Pat. behöver professionell behandling, Snoezelen-metoden el likn.

V. Plythian

-Virginia Plythian, leg psykolog.



är i själva verket besvärjelser för att styra tidens cementerade enhet; *Tizotena, timexana Mehdemnonio, Rol ex sil urd, Svo-atsjit drigh,* etc.

Händelser

PARASITEN

Rollpersonerna upptäcker att något klämmer hårt om deras armar och de upptäcker en grönaktig, slemmig tingest som bitit sig fast runt handleden där armbandsklockan förut satt. Parasiten har flera små insemineringsrör instuckna i spelarens kropp och pulserar rytmiskt med rollpersonens hjärtslag. Parasiten tål endast en lätt skada men denna drabbar även rollpersonen.

TIDSREVAN

Rollpersonerna närmar sig Urverkets drivhjul när en grupp slavar stupar och hjulet gör ett litet hopp på ett par meter i endera riktningen. Möjliga effekter av detta är att rollpersonerna slungas framåt eller bakåt i sin tidsuppfattning. (detta gäller samtliga Elysiums invånare, men dessa förtränger eller rationaliserar bort det hela). Rent spelttekniskt kan det gå till på följande sätt: Rollpersonerna slungas framåt i tiden och befinner sig inne i drivhjulet hos Mehdemnon, där de attackeras av Urmakare med armarna fulla av parasiter. Rollpersonerna slungas tillbaka i tiden och befinner sig i Elysiums trygga värld. De kan också slungas långt tillbaka i tiden för återigen tvingas möta en reda avklarad svårighet. Ytterligare en möjlighet är att spelarna ser flera skeenden samtidigt: de ser hur de attackeras av chronoiter, hur de flyr i panik, hur de är på väg in i drivhjulet, hur de smyger omkring i ett tidigare skede – allt på en gång.

CHRONOITERNA

I Urverkets närhet kan rollpersonernas tidsuppfattning störas på fler sätt än ovan. Tiden kan tyckas gå långsammare, snabbare eller rent av vara frusen. Förutom att förvirra de stackars rollpersonerna kan detta attrahera chronoiter, som attackerar människor med störd tidsuppfattning.



De Dödas Stad

De Dödas Stad är en kulle täckt av tiotalet meter höga mausoléer, svulstiga marmorstatyer och olika besynnerliga monument – möjligen totems eller fokus för okända magiska riter. Kullen eller berget är mycket vidsträckt och en ständig dimma väller upp ur marken. Inuti gravarna och monumenten syns flackande ljus och hörs rytmisk mumlande, som om någon ber extatiskt eller frammanar en besvärjelse. Mystiska varelser stryker omkring i de smala, fuktiga gränderna, sökande efter dödens hemligheter eller befrielse. En del av dem är människor, andra är delvis människor, åter andra är väldigt långt ifrån människor. I De Dödas Stads centrum står en hundratalet meter hög marmorbyggnad i en vulgärt maktfullkomlig stil. Detta är Det Vita Koret, ett mausoléum som vissa menar är ämnad att bli Demiurgens sista viloplats. De som hävdar att Demiurgen är död påstår å andra sidan att han redan ligger här. Framför porten står en svart förtorkad humanoid svept i vita slöjor. Väktaren varken bekräftar eller dementerar några teorier och släpper ingen förbi sig.

En plats som drar till sig massmördare från



Nyårsnatten 1942 lämnade Demiurgen så Metropolis och tog sin tillflykt till Elysium. Till en början jubilade Arkonterna segervisst i tron att Skapelsen var deras. Snart insåg de dock till sin fasa att Illusionen var stadd i ett långt gånget förfall. Förtrycket av Elysium hade drivits så långt att Illusionen själv var det som gav upphov till dess upplickrande. Demiurgen hade därmed initierat Den Sista Cykeln och väntar nu på att Människan ska finna de Sju Sigillen – först när vi därmed Uppvaknat kan Herren med vår hjälp utestänga såväl Arkonter som

Elysium är De Svarta Monoliternas Torg. De svarta monoliterna som kantar torget är höga som ordinära hyreshus och fem till antalet. De är fyrkantiga till formen, men konturerna är otydliga då de reflekterar mycket lite ljus. Man måste närma sig inom en armlängds avstånd för att kunna urskilja distinkta konturer och de många trappor och gångar som leder in i mörket i monoliterna. Seriemördare som nått sitt modus operandi förflyttas till monoliterna eller dess närhet var gång de begått ett mord, och befinner sig där till dess deras abnorma raseri kan existera i Elysium utan att rasera illusionen. Seriemördarnas odödliga själar är så skadade av sin fångenskap att de enligt sitt eget besynnerliga mönster söker dräpa allt mänskligt liv för att krossa Elysium (driften är naturligtvis inte medveten eller ens undermedveten). Detta för dem gång på gång till den slutliga dödens boningar, De Dödas Stad.

Om en okunnig kliver in i ett mausoleum eller ett kor efter att hört ljud eller sett ljus är varelserna ofta mycket ondsinta och attackerar rollpersonerna med all sin fysiska eller magiska kraft. Somliga varelser tycker om att förleda vilsna människor och kan ge dem ohyggliga insikter – falska eller genuina – i varats egentliga väsen.

Bland okunniga mänskliga massmördare och självutnämda odöda – för att inte glömma de äkta odöda, som i det längsta försöker undvika De Dödas Stad, men alltid dras dit omedvetet – är De Dödas Stad ett av Metropolis mest helgade områden.

Händelser

FEKKÛZER

Rollpersonerna har just genomgått en övergång till De Dödas Stad och vandrar runt i mörka gränder. Dimman ligger tät och ifrån gravvalvens mörka öppningar smiter dunkla dofter och dova ljud ut. Plötsligt verkar marken och väggarna mjuka och fuktiga; rollpersonerna klampar omkring i ett stim av tusentals Fekküzer – de små parasiterna med sina ohyggliga effekter på människan.

MONOLITEN

Rollpersonerna har förflyttats från Elysiums skenbara trygghet och befinner sig vid De Svarta Monoliternas torg. En handfull människor går runt och mumlar eller skriker och stirrar omkring sig med brinnande, oseende blickar. En av dem passerar i rollpersonernas omedelbara närhet iklädd blodiga stycken människohud, illa flådda och sammanfogade med grova stygn; ett EGO–slag kan vara på sin plats. Mannen försvinner in en av monoliterna om rollpersonerna inte lyckas hindra honom. Följer de efter upptäcker de en port in det svarta blocket, som blir synlig på en halvmeters avstånd. En trappa leder uppåt i ett mörker ingen ljuskälla förmår lysa upp mer än den närmsta halvmetern. Monolitens inre är ett ondskans element med många kopplingar till Elysium, Inferno och till andra delar av Metropolis. Rollpersonerna kan vandra runt i mörkret i veckor, de kan råka i strid med bindgalna mördare, de kan hamna i Infernos tortyrkammare. Här följer ett exempel:

- *Rollpersonerna snubblar uppför trappan som visar sig mynna ut i ett kök i Elysium. De har kommit in genom kökstrappan. Köksgolvet är dränkt i blod och på bänkarna i rostfritt stål ligger uselt flådda och sargade kroppar. En kraftig avbitartång har gnagt upp en torso och brevid ligger ett fuktigt hjärta som någon verkar ha tuggat på. Stora hudstycken har utsatts för syförsök och "spill" täcker hela rummet. Kroppsdelarna har sorterats i grupper om fem; det verkar vara en familj... Sågar och köttyxor har skött isärtagningen. Kylskåpet är fyllt till bristningsgränsen med ögon, hjärnor och genitalier. Det ringer ihärdigt på dörren... En granne? Polisen? En medbrottsling? Eller kanske en dörrförsäljare?*

EXORCISM

Rollpersonerna möter en grupp människor som vallfärdat till De Dödas Stad för att där dräpa en liten pojke och binda honom i sin egen döda kropp i ett tomt mausoleum. Sådana operationer är lättare att genomföra i De Dödas Stad. Sina lömska planer försöker gruppen naturligtvis dölja och inväntar ett lämpligt tillfälle att överfalla rollpersonerna, om de inte lyckas vilseleda dem . Gruppen består av tre män med mycket låg mental balans. Alla tre har bar överkropp och är täckta av öppna variga sår och otaliga primitiva tatueringar. En sista desperat undanflykt är att barnet är besatt av ett fruktansvärt monster och att de skall bedriva exorcism av ovanligt kraftfullt slag. Pojken är klädd i vitt, kedjad med en tung silverkedja och verkar drogad. Deras ledare som har ovanligt väl tilltagna biceps och mycket grov basröst kallar sig David Nelson; han försöker desperat övertyga spelarna om sin rättrådighet. De är dock mediokra kämpar (värden som svaga Metropolisinnevånare) och har färdighetsvärde 10 med sina dolkar.

OFFRET

En kvinnas förtvivlade rop på hjälp hörs djupt inne i ett gravmonument. Enda ingången är en liten dörr i ett bastant marmorbygge. Långt inne syns ett flackande ljus. Kvinnorösten skriker i dödsångest, som för att övertyga rollpersonerna när de kikar in genom den låga dörren. Kliver de in slår dörren igen och rummet är plötsligt upplyst och endast 5 x 5 meter stort. En reslig Razid uppenbarar sig och anfaller skoningslöst. Dörren förblir stängd tills rollpersonerna lyckats dräpa raziden eller tvärtom...



ABSOLUTA NOLLPUNKTEN

Vägen framåt blockeras av en stor port som verkar leda in mot en annan del av De Dödas Stad, men när spelarna öppnar porten känner de på handtaget som är iskallt; en bar hand fryser fast direkt och får slitas bort, med en skråma som följd. Om de får upp porten efter detta strömmar "luft", som ligger nära den absoluta nollpunkten, ut med ett väsande. Rollpersonerna kan undgå luften genom att lyckas *Undvika* och sedan klättra upp på ett närliggande gravvalv. Om de misslyckas, slå en T10: 1-2 skr, 3-4 ls, 5-6 as, 7-10 ds: rollpersonen blir stelfrusen på ett ögonblick, en isstod. Spelledaren kan modifiera detta efter eget tycke och kanske bara skrämma spelarna med lite småförfrysningar eller låta en SLP bli djupfryst, vilket kan föranleda chocker för övriga i gruppen med påföljande EGO–slag.

GRAVVALVET

Rollpersonerna söker skydd i ett gravvalv som ter sig tomt och befinner sig plötsligt i ett av de svarta palatsen i Inferno. Längs väggarna hänger flådda kroppar snodda i taggtråd och en Nefarit träder fram ur dunklet, fast besluten att pina ännu ett par fördömda själar. Om rollpersonerna klarar ett UPP-slag lyckas de upptäcka en halvrutten dörr och snabbt fly genom den. Dörren leder in i ett parkeringshus i Elysium. Om alla missar EGO-slagen vaknar de där det passar (per SL's definition), osäkra på vad som är dröm eller verklighet, möjligen med otäcka köttsår eller ohyggliga minnen om tortyr som ter sig besynnerligt vaga trots en flådd rygg.

JOSEPH

Rollpersonerna möter i de ogästvänliga gränderna en människa som tilltalar dem med vänlig röst."Kalla mig Joseph" säger han och berättar om sina egna upplevelser om verklighetens skenbarhet och olika upplevelser därmed. Joseph är död och spelarna upptäcker efter en tid i hans närhet att han luktar mycket illa och verkar ha svårt att röra sig. Joseph vekar ha försökt dölja sin stank med alla medel, men han har varit död i flera månader så det förslår inte längre. Under rocken blottas då och då av misstag ett ruttnade köttsår fullt av vita krälande maskar – Josephs banesår. Rollpersonerna kan, innan de ser såret, missta honom för en mycket illa vårdad uteliggare. Joseph har lyckats hålla sig kvar i sin döda kropp och undvika radering och återfödelse för att finna sin försvunna dotter; Lia. Lia släpades bort av fanatiska anhängare till någon dödsängel eller arkont och det var i samband med detta som Joseph dräptes. Han har letat efter Lia i Elysium, men inte funnit henne. Allt oftare har han funnit sig själv irra i De Dödas Stads gränder utan att veta hur han kommit dit. Nu närmar sig slutet då hans kropp har ruttnat så mycket att den inte går att använda överhuvudtaget. Joseph blir inte aggressiv mot rollpersonerna, men de kanske dräper honom som det monster han är. Ett dödligt eller allvarligt sår innebär att Joseph övergår till att agera som en ordinär Levande Död utan egentligt medvetande, där varje kroppsdel agerar tills den förstörs. Alla tillfogade skador på en levande död lämnar ett vidrigt, ruttet hål som spyr ur ruttnande kroppsvätskor och små sjok av glansiga, vita likmaskar.

DE DÖDAS VÄG

En av rollpersonerna trampar snett, faller ner i en öppen grav och landar med en duns på mjuk jordbotten. När denne sedan försöker ta sig upp ur graven befinner sig han inte längre i De Dödas Stad utan på en kyrkogård i Elysium. Detta kan naturligtvis användas åt andra hållet också, som en väg in i De Dödas Stad.

HÄRSKARINNAN

Rollpersonerna möter fyra unga män som sitter i en liten sänka omgivna av ett hundratal tända stearinljus. Männen är alla slående vackra. I cirkelns mitt står en underskön svart amason i minimala trikåer, mässande något på swahili med mörk röst. Männen stirrar hypnotiserat på kvinnan i mitten av ljuscirkeln. Alla fyra har blottad överkropp. Plötsligt slutar det entoniga mässandet och amasonen kliver fram till en av de halvt avklädda männen och trycker fast en stor stålring i hans bleka bröst. Blodet pulserar ymnigt ur såret och kommer att betyda döden för den unge mannen, som dock bara stönar lustfyllt. Efter att ha ristat symboler och tecken med dennes blod sliter den svarta kvinnan omkull mannen med ett rytande och fäster honom blödande till marken med en stor påle genom bröstringen . De övriga tittar såsom hypnotiserade på det makabra skådespelet, medan kvinnan sparkar och förolämpar den sårade mannen med uppenbart förakt. Om rollpersonerna väljer att inte ingripa upprepas samma procedur med de andra ynglingarna, utan minsta motstånd från deras sida. Till slut ligger de alla döende och fastkilade till marken och kvinnan försvinner till Elysium. Om rollpersonerna ger sig in i en beslutsam strid flyr lärjungarna och lämnar sin härskarinna att försvara sig själv. Männnen är totalt oförmögna att förklara någonting; den svarta kvinnan vägrar och spottar på rollpersonerna som svar på eventuella frågor.

KONSEKVENSER

Om rollpersonerna vistas en längre tid i De Dödas Stad, mer än ett par dagar, tappar de tiotals kilon. De får stora variga sår som vägrar läka, öron, fingrar, tår och näsan börjar ruttna. Om de trots symptomen övernattar igen drabbas en kroppsdel av likmask och till sist dör rollpersonen. Spelledaren bör låta spelaren slå EGO–slag för varje nytt stadium av kroppsligt förfall. SL avgör även hur snabbt förfallet skall ske; vill SL ge ett extra otäckt intryck av De Dödas Stad och Metropolis kan hela förruttnelseprocessen vara över redan efter exempelvis en timme.

Dödsänglar från Elysium och här skapa det nya Metropolis.

Utdrag ur "Genesis" av Aguirre (Inner Cosmos Publications 1971).



Spegelsalarna

Spegelsalarna är en i det närmaste uppvaknad surrealistisk miljö med bristande respekt för "naturlagar" och mänskliga begränsningar, och utgör därför en mycket farlig plats för människor fångna i Elysiums väv. Det finns många ingångar till Spegelsalarna; skumma nattklubbar, gallerier, spelhallar, biografer. Därför finner man också en del förvirrade besökare som inte vet var de är, eller vilka ohyggliga hemligheter de kan ramla på. Azghouler är vanliga och de vill stoppa människors uppvaknande av rädsla för att bli slavar igen. Infernaliska kreatur dyker då och då upp för att finna offer till Inferno. De som söker sanningen söker sig också ofta till Spegelsalarna för att där finna ovärderliga men obegripliga pusselbitar och gränslösa faror...

De kliniskt vita korridorerna vrider sig flera kilometer i långa krökar, där väggar plötsligt fylls av flimmer från en felinställd TV och dörrar i plåt leder in till mörka klubbar fulla av fuktiga kroppar, där det alltid är sen natt. Om platsen är Hamburg, New York eller Inferno är osäkert. En skinande vit sal med högt i tak är täckt av oformliga köttstycken, som vrider sig som i kramper, smutsar spastiskt ned de rena, öppna ytorna. I ett rum möblerat med fullt funktionsdugliga elektriska stolar växer små hallucinogena svampar i snörräta rader, redo att erbjuda permanent vansinne. Plötsliga regn av silvergafflar, som fastnar i golvet och eventuella besökare, bryter ut. Korridoren gör en helomvändning och nu befinner man sig i det forna taket och når inte dörrarna; händer sträcks ut ur de nu obehagligt elastiska väggarna och försöker omfamna en besökare, för evigt. En dammsugare stor som en lastbil exploderar efter att ha försökt inhalera ett bibliotek, träsplitter och ovärderliga ockulta manuskript i fragmentform kommer i en tryckvåg längs kala korridorer och kastar handlöst omkull allting framför sig. Konsten på väggarna blir allt mer suggestiv och obehaglig, ett EGO-slag krävs för att inte kräkas över bildernas perversa insinuationer. Välklädda människor går runt och kallt betraktar de vidriga bilderna med små kataloger i händerna. "Intressant", "en smula banalt" är kommentarerna innan de försvinner in genom ett par glasdörrar till ett buffébord där sober muzak klingar ur högtalare. På gatan utanför flyter trafiken som vanligt i Paris. Detta är en vernissage; folk sniffar koks på toaletten och raggar friskt, ingen verkar intresserad av tavlornas besynnerliga avslöjanden. Konstnären är mycket blek, hålögd och nervös. Över hela tillställningen vakar en ominös gallerist och mecenat; en uppvaknad människa som vid efterföljande undersökningar kan identifieras som den sedan länge "döde" bulgariske konsthandlaren Demlik Draal.

Händelser

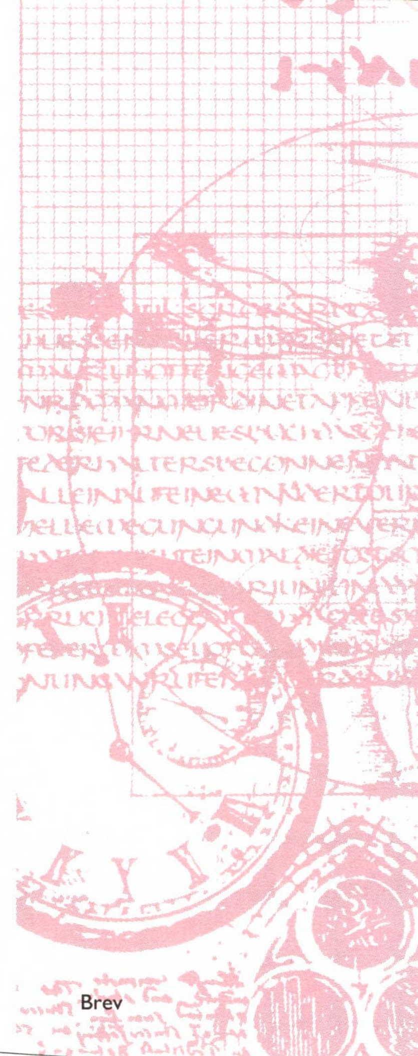
UPPVAKNAD MUSIK

Oroande och främmande musik – uppvaknad musik – dånar plötsligt under de välvda taken, utan synbar källa. Ljuden är totalt främmande för ett mänskligt öra och kombinationen av frekvenser skadar nästan hörselförmågan; låt spelarna slå ett EGO-slag (konstruktörerna rekommenderar varje ambitiös SL att leta fram en skiva av "sångerskan" Diamanda Galàs för extra effekt).

FRAGMENT

Rollpersonerna finner en stor hög med olika sönderslitna, handskrivna textfragment. Högen är sjuttio centimeter hög och lika bred och närmare 25 centimeter tjock . Texten är ifylld med guld, silver och mörkt brunt, möjligen blod. Språket verkar vara en total kakafoni av tidiga kristna eller förkristna texter, forngrekiska, latin , hebreiska, arabiska, persiska





etc. Alltihop väger sextiotre kilo. Detta är ett fragment till en översikt hur man känner igen en AZGHOUL och förslag hur man binder denna, ihopsamlade av en Dominikanermunk under medeltiden; Rafael Tito de Morais. Munken brändes på bål för kätteri men boken sparades, för att under liktorers idoga inverkan reduceras till otydliga och svårkodade fragment. Boken är ett ovärderligt ockult föremål och har länge eftersökts av diverse "demonologer". Detta vet dock inte rollpersonerna – för dem är den bara skrymmande... Om de försöker sälja fragmenten eller gör efterforskningar om dem drar de på sig diverse liktorer, demonologer, satanister, tjuvar etc. Om papperen försvinner eller förstörs är naturligtvis upp till spelledaren. Känner man namnet på en azghoul, sägs det att man kan binda denna, men all tillgänglig information är mycket kryptisk, för att inte säga obegriplig...

MÖTE MED DET EGNA JAGET

Ett litet barn smiter undan rollpersonernas framfart. Om de jagar ifatt det upptäcker den upphinnande rollpersonen att barnet är han själv som liten. Barnet börjar genast anklaga denne för alla misslyckanden och livslögner som rollpersonen bär på. "Jag skulle ju bli stuntman!", "Du har gift dig!" etcetera. Även relativt nya illdåd kan dras fram, t ex "Varför sköt du vittnet, han hade ju inte gjort något?" eller liknande. Låt rollpersonen slå ett egoslag varje gång barnet får in en femetta Sedan försvinner barnet med ett fnitter.

DET FÖRFLUTNA

En stor guldinfattad spegel visar hemska scener ur rollpersonernas förflutna; spelledaren kan här välja att dra upp mörka hemligheter eller bara otäcka barndomsminnen rollpersonerna förträngt. Även nyare sådana kan dras upp om lämpliga finnes. Alla rollpersonern ser personliga scener. Otäcka barndomsminnen som inte har blivit mörka hemligheter kan tex vara;

- *Rollpersonen ser sig själv som liten, de står i ring runt en pojke och spottar på honom. Dagen efter är han inte i skolan – han har hängt sig.*

- *Rollpersonen och dennes bästis trugar i en hund teknisk sprit och binder en smällare vid buken på hunden; inälvorna slits ut med krutexplosionen och bildar ett halvmeterlångt bihang till djuret, som plågas fruktansvärt i flera timmar innan det dör. Tyst gräver de ner den söndertrasade byrackan på ödetomten. Spelarna kan eventuellt tillåtas slå EGO–slag.*

DEN MÖRKA SKUGGAN

Rollpersonerna möter en outvecklad skugga till en av rollpersonerna. Denna tillhör den av dem som har högst eller lägst balans, dvs som står längst från nollpunkten. Den outvecklade skuggan förföljer rollpersonen besinningslöst tills den dräps eller tills rollpersonen flyr Spegelsalsarna. Om den outvecklade skuggan dräps höjs eller sänks den mentala balansen med lika mycket eller mer; dvs -25 blir -50, 25 blir till 50 etc. Skuggan är ungerfär hälften så stor, men exakt proportionell till rollpersonen och har exakt samma egenskaper och förmågor.

BORDELLEN

En dörr leder in i ett rum som är mycket lägre i tak; lättklädda, vackra unga kvinnor sitter och dricker dyra viner med män i mörka kostymer. Enorma kristallkronor och ekivoka konstverk ger en vulgärt nyrik miljö och röda draperier förhöjer inte precis smakfullheten. Ingen verkar ta notis om rollpersonernas intåg. De befinner sig på en lyxbordell vid Reeperbahn, Hamburg (eller någon annan lämplig storstad som spelledaren utser). De har hastigt lämnat Spegelsalarna och kan inte ta sig tillbaka, då de klivit ur en städskrubb. Aggressivt beteende från rollpersonernas sida föranleder givetvis ägaren att kalla på polis.

Brev

S:t Johannesskolan
1972



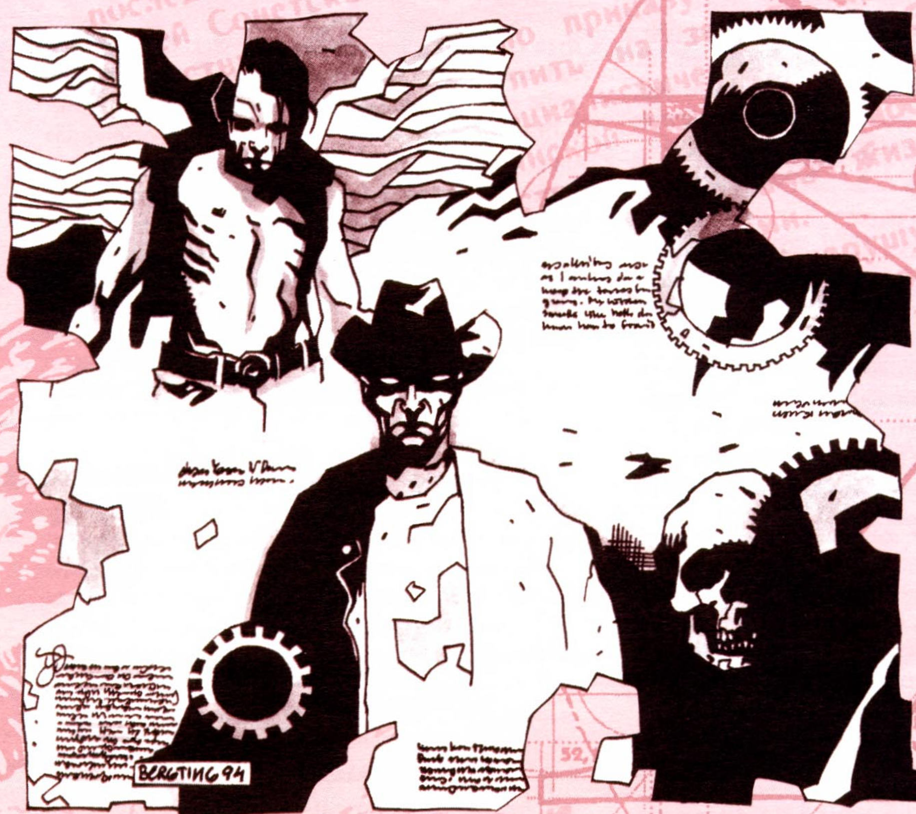
Bäste dir Hultenheim, Danderyd 93-09-22

Det är med sorg i hjärtat jag finner mig nödgad att skriva detta brev till er, ett brev jag aldrig skulle önska att någon förälder skulle tvingas läsa. Jag vet inte hur jag skall kunna lägga fram detta på ett skonsamt sätt så jag ber er ursäkta min något bryska ton, men Göran – er son – har begått ett grymt illdåd mot skolans maskot – vår vaktmästares labrador. Så vitt vi har kunnat föstå av de förhör vi hållit med Göran och hans kamrater har han bundit fast hemkomponerade smällare vid öronen, könsorganet och analöppningen.. Slutligen hällde han bensin över hunden. Hans kamrater försökte hindra honom, åtminstone är det vad de själva påstår, men uppenbarligen har Göran varit så exalterad att han var omöjlig att stoppa. Till slut lyckades han tända eld på hunden, som vi sedan var tvungna att avliva av ren bärmhärtighet. Skolledningen ser mycket allvarligt på det inträffade och det är min och skolkuratorns fasta övertygelse att vi måste få Göran att inse vad det är han har gjort. Därför borde vi träffas omgående för ett samtal. Ni är välkommen att ringa mig hem eller till skolan om ni har några frågor.

Karl-Gunnar Björkstam
t f Rektor, S:t Johannesskolan

KAPITEL 6

DE FÖRDÖMDA



Andrews hade fångat en gigantisk, luftskeppsliknande varelse. Det hade krävt en hel del mod, dådkraft och dumdristighet. Zeppelinaren var en enorm, blekt, ådrad och svävande blåsa. Runt hela kroppen hängde kedjor och undersidan var täckt av rostiga kättingar och vassa köttkrokar som tillät fripassagerare. Motvilligt spände Harry fast sig i kedjorna. Han hoppades att de skulle slippa möta mindre odjur på det här sättet. Sjuttio meter över marken infann sig en behaglig känsla av falsk trygghet hos dem. Andrews dödsförakt visste inga gränser, men den här gången hade han lyckats. Han förde dem nu dristigt fram över Metropolis som om han funnit kursen till deras mål. De letade efter Rebecca, men Harry trodde inte på det hela. Han var nöjd så länge ingen besköt eller bet honom...

Harry och Andrews fann Rebecca vrålande och vansinnig uppe på en svart monolit i De Dödas Stad. Hennes anletsdrag var helt förvridna av flera timmars intensiva känsloeruptioner. De kände knappt igen henne. Harry trampade ned genom en golvlucka och stukade högerfoten. Golvluckan var vidöppen och blottade en trappa nedåt in i monoliten. Det var omöjligt att se luckans kanter utan att böja sig ned. Monoliten reflekterade nästan inget ljus och konturerna var svåra att urskilja annat än på några decimetrars avstånd. De spände fast Rebecca under Zeppelinaren i det komplicerade nätet av kättingar, drev och krokar. Hon hängde orörligt i kedjorna, stirrande oseende framför sig, dreglande. Andrews trodde att hon kanske var besatt.

Metropolis motbjudande collage av bisarra arkitektoniska mardrömmar flöt förbi långt under dem. Statsbildens enda ramar var de besynnerliga, väldiga palatsen som likt en uppstyckad kedja jätteberg skar djupa sår i himlen. Zeppelinaren flög över ett stort, nyrivet område. I ena änden av rivningsfältet, intill den övriga bebyggelsen, arbetade stora maskiner med att förstöra staden. De närmade sig och blev de varse att maskinerna var grova, grå monster med huvuden av järn, som skallade byggnader till grus. Fascinerade betraktade de destruktaternas kraftfulla rörelser. En nefarit var deras ledare.

Rebecca hade inte sagt eller gjort någonting på flera timmar. Nu skrek hon i panik. Razotherna skar i zeppelinarens ådriga hud med sina rakbladsvassa vingar. Långa grönkladdiga slamsor hängde ner från den sårade varelsen och de började tappa höjd. De ögonlösa metallödlorna slet i Rebeccas kedjor och försökte nå hennes ögon med sina spetsiga tungor. Harry och Andrews försökte förtvivlat kväsa bestarna med sina vapen, men razotherna gled listigt runt in i skydd bakom zeppelinarens stora kropp. Allt de fick korn på efter en hetsig attack var de kluvna tvestjärtarna. Andrews tömde frustrerat ett halvt magasin rakt upp i Zeppelinaren som började läcka grön sörja. Nu dök de oroväckande hastigt mot marken. Harry och Andrews lösgjorde sig och hoppade innan kraschen.

Efter nedslaget fann Harry sig ligga i ett hav av förmultnande och urinstinkande sopor. Han försökte omtumlat orientera sig. Plötsligt slet såriga, kloförsedda händer tag i hans ömma kropp. "Inkräktare, inkräktare!", hörde han sopvarelserna grymta primitivt när de drog ner honom i avfallsfältets innanmäte. Sopvarelserna hade samlats i en motbjudande, fuktig håla med väggar av ruttnade organiska rester. Bakom en upp-och-nervänd spritkartong satt en grotesk, spetälsk humanoid. Ett ensamt stearinljus kastade ett blekt sken över mardrömsscenen. "Skyldig, skyldig, skyldig" hörde han hopen omkring sig mumla. Stanken var outhärdlig...

Andrews uppfattade en fängslande, entonig musik när han rörde sig i riktning mot zeppelinarens nedslagsplats. En eld flammade klart och rent på platån mellan två ruiner. Faran glömde han helt bort och närmade sig förundrat elden. I den flammande elden rörde sig en naken, vacker kvinna behagfullt. Han styrde sina kängor rakt mot det våldsamt flammande bålet. Ignityden var den vackraste kvinna han någonsin sett, tänkte han. Hon log inbjudande. Elden skulle snart förtära hans kött ...

Rebecca kämpade förtvivlat, insnärjd i de grova, rostiga kättingarna. Hennes lår hade spetsats av en grov köttkrok vid kraschen. Smärtan gjorde henne klar i huvudet. Den spruckna blåsan intill henne, stor som ett mindre skepp, spydde grön sörja som höll på att dränka henne. Hon vred sig desperat, spottade och kippade efter andan."Jag vet var du hör hemma!", ljöd en bronsröst i hennes hjärna. I det ögonblicket mötte hennes ångestfyllda blick nefaritens...

Spelledarpersoner

Demlik Draal

RÖR: 75
UPP: 75
EGO: 100
TÅL: 90
UTS: 4
STY: 105
UTB: 120
KAR: 145

Längd: 175 cm
Vikt: 120 kg
Förflyttning: 37 m/sr
Handlingar: 7
Initiativbonus: +63
Skadebonus: +19
Uthållighet: Obegränsad
Mental balans: +- 500

Skadekapacitet:
18 skr = 1 lätt
17 lätta = 1 allvarligt
15 allvarliga = 1 dödligt
Dör först efter 10 dödliga sår. Börjar omedelbart att regenerera och är fullt frisk efter 12 timmar.

Färdigheter: Klättra 30, Samtliga skjutvapen 40, Smyga 50, Samtliga närstrids- och kastvapen 55, Förhörsteknik 65, Gömma sig 60, Leta 70, Strid i mörker 50

Den Mörka konsten: 42

Demlik Draal var en bulgarisk konsthandlare bosatt i London. Från sitt galleri på Argyll Street bedrev han med närmast besatt hängivelse studier i det ockulta. Hans samlingar av artefakter, målningar, fotografier, filmer, skulpturer, skrifter och ockulta kuriosa finns fortfarande bevarade, men avyttras bit för bit av hans odåga till son, Londonplayboyen Bela – med katastrofala sinnessjukdomar som resultat.

Demliks efterforskningar har gjort honom till en Uppvaknad människa. Sedan Demliks uppvaknande har han vistats i Metropolis och där skapat sig en egen boning, Spegelsalarna. I Elysium räknas han som död, men hans kropp har aldrig återfunnits.

Personlighet: Demlik har utvecklat starka drag av arrogans och cynisk överlägsenhet. Han talar släpigt och med markant slavisk brytning, hans blick är kall och genomträngande och hans ansikte orörligt. Han betraktar ouppvaknade människor som kontaminerade och ser noga till att aldrig vidröra dem.

Rollspelstips: Låtsas som om du inte hör vad rollpersonerna säger och avbryt dem bryskt så fort de försöker säga något. Se aldrig spelarna i ögonen utan fäst blicken någon meter bakom dem.

Bela Winthrop

RÖR: 12
UPP: 16
EGO: 9
TÅL: 15
UTS: 9
STY: 11
UTB: 15
KAR: 16

Längd: 185 cm
Vikt: 89 kg
Förflyttning: 8 m/sr
Handlingar: 3
Initiativ: +4
Skadebonus: +1
Uthållighet: 90
Mental balans: -55

Skadekapacitet:
5 skr = 1 lätt
4 lätta = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt

Mörka hemligheter: Arvtagare, Ockulta upplevelser

Fördelar: Inflytelserika vänner

Nackdelar: Självisk, Intolerant, Lögnare

Färdigheter: Skjutvapen 7, Krossvapen 10, Slåss utan vapen 12, Smyga 14, Undvika 9, Gömma sig 14, Leta 13, Klättra 14, Kontaktnät: Englands jetset.

Demlik Draals ende son Bela Winthrop är en mycket psykiskt störd man. Bela träffade aldrig den excentriske fadern, men har ovetande kommit i kontakt med honom under sina kokainrus, drömmar och snedsprång i Metropolis. Bela har aldrig förstått innebörden av dessa händelser. För honom är alla intryck från Metropolis enbart häftiga trippar. Belas oförmåga att ta sig för något konstruktivt parat med hans dyra jetsetliv och kokainmissbruk har lett till att han har börjat sälja ut Demliks samling. En tragisk bieffekt till detta är att köparna i flera fall drabbats av vansinne.



Fresterskan har uppmärksammat Belas förmåga att uppleva saker som ingen annan människa kan utstå och tror sig kunna utnyttja dem i sina intriger. Hon håller Bela i schack genom en av sina inkarnater, Lea, till dess hon har funnit någon användning för honom. Lea förser Bela med droger och horor. Systematiskt har hon förändrat Belas tidigare relativt välanpassade sociala liv till ett liv där han inte har någon kontroll. Under de vildaste seanserna kan Belas herrgård utanför London vara uppslukat i Metropolis i dagar. Sökarna, sekten som leds av kultisten Gilgamesh, har undersökt de personer som tappat all sans efter ha införskaffat artefakter från Demliks samling, och har försöker att komma i kontakt med Bela, men Lea har lyckats avstyra alla försök.

Personlighet: Odräglig och flamboyant. Har mycket lite respekt för pengar och för sina medmänniskor.

Rollspeltips: Gestikulera yvigt och vårdslöst. Tala högt och skratta bullrigt år dina egna skämt. Håll aldrig med rollpersonerna om något, utan uppfinn en egen teori eller åsikt som du framför med stor självsäkerhet.

Fresterskan

RÖR: 40
UPP: 55
EGO: 48
TÅL: 69
UTS: 72
STY: 54
UTB: 44
KAR: 63

Längd: 188 cm
Vikt: 65 kg
Förflyttning: 20 m / SR
Handlingar: 6
Initiativ: 28
Skadebonus: +11
Uthållighet: 345

Skadekapacitet:
14 skr = 1 lätt
13 lätta = 1 allvarligt
11 allvarliga = 1 dödligt
Dör först efter 5 dödliga sår.

Färdigheter: Alla vapen 50, Smyga 54, Undvika 63, Gömma sig 59, Leta 77, Klättra 42, Förföra 68

Den Mörka Konsten: 40

Någonstans i den ogripbara virvel av känslor och tankar som kallas Limbo påstås en enigmatisk entitet kallad Fresterskan ha sin boning. Mycket litet är känt om henne och hon uppenbarar sig aldrig direkt för människor. Hennes existens och inflytande är enbart känt genom andrahandsuppgifter i uråldriga ockulta skrifter, där hon nämns i samband med antikens drömfurstar och Astaroths inkarnat Frestaren. Det har framförts teorier om att hon skulle vara en tvillinginkarnat till Frestaren eller rentav Astaroths konkubin. Andra källor påstår att Fresterskan är en sjätte, passiv drömfurste men det finns även uppgifter som antyder att ”hon” skulle vara en metafor för Vortex, eller åtminstone passionens element däri. Endast Astaroth sägs veta exakt vem hon är och han har vägrat nämna hennes namn sen Demiurgens försvinnande.

LEA

En av Fresterskans inkarnater. Hon är förförisk vacker och totalt hänsynslös. Hon drar sig inte för något som kan gynna hennes personliga ställning. Hon har tre giftermål bakom sig. Männen har i två av fallen dött av hjärtattacker och lämnat enorma arv efter sig. I sitt sista giftermål planterade hon falska bilder som visade att mannen var otrogen med sin sekreterare och blev i de efterföljande skiljsmässoförhandlingarna USA's tolfte rikaste kvinna. Hon kom i kontakt med Fresterskan i drömmarna när hon levde på ett daghem i Puerto Rico. Fresterskan fann att hon hade stora potentialer och lärde snabbt upp henne i konsten att snärja män. När hon på sin sjutton års dag prydde franska Vogues omslag var hon en fullfjädrad konkubin i Fresterskans tjänst. Nu, 11 år senare, håller hon Bela, Demlik Draals son, i ett järngrepp av konstant förnedring och uppfyller Fresterskans önskningar med stor hängivelse.

Personlighet: Hänsynslös, äregirig, beräknande och mycket intelligent.

Rollspeltips: Mot manliga rollpersoner: spela på deras manliga instinkter och var värnlös. Spela korkad och le förföriskt. Mot kvinnliga rollpersoner: Var förtrolig, säg hur mycket du avundas deras kvinnliga styrka och att du skulle ge bort all din skönhet för att kunna vakna upp en morgon, se dig själv i spegeln och säga ”Jag är en kvinna och inte ett objekt”.



Beria

RÖR: 25
UPP: 25
EGO: 10
TÅL: 40
STY: 45

Modifikation till skräckslaget +5
Längd: 400 cm
Vikt: 500 kg
Förflyttning: 12 m/sr
Handlingar: 4
Initiativbonus: +13
Skadebonus: +8

Uthållighet: 230
Rustning 3
Skadekapacitet:
9 skr = 1 lätt
8 lätta = 1 allvarligt
6 allvarliga = 1 dödligt
Dör först efter 2 dödliga sår. Börjar att regenerera i Urhavet.

Färdigheter: Klättra 15, Smyga 15, Gömma sig 5, Leta 25, Strid i mörker 30
Anfallssätt: 2xRakbladsattack 18 (SKR 1-4, LS 5-9, AS 10-14, DS 15+)

Beria var en gång i tiden en av Netzachs undersåtar. En mäktig liktor som bland annat tjänade sin herre vid ett av de otaliga slagen utanför Demiurgens citadell. Han skadades svårt under striden och följde med citadellet i djupet. Beria muterades av Urhavet till en fruktansvärd best. Fyra meter hög vandrar han runt bland ruinerna på sina blekgrå, av mångårig väta uppluckrade ben. Hans överkropp har kommit att böjas framåt och den uppspruckna huden avslöjar ett pulserande inre. Runt de åderomsnärjda armarna sitter stålband som fungerar som fästen för de meterlånga rakblad Beria är beväpnad med. Den nu framskjutna och förstorade underkäken blottar rader av tänder som tycks röra sig med hjälp av egna muskler. Ögonen har sedan länge försvunnit och ur de svarta ögonhålorna rinner då och då en blodig var. Beria orienterar sig liksom fladdermöss med ljud och hörseln. Detta gör honom till en mycket farlig motståndare i de mörker som vilar runt citadellet. Han är skoningslös och hans enda drift är att jaga och döda.

Gelocheli

RÖR: 26
UPP: 31
EGO: 38
TÅL: 24
UTS: 41
STY: 34
UTB: 48
KAR: 29

Längd: 192 cm
Vikt: 79 kg
Modifikation till skräckslaget: +/- 0
Förflyttning: 13 m / SR
Handlingar: 4
Initiativbonus: +14
Skadebonus: +7

Skadekapacitet:
6 skråmor=1 lätt,
5 lätta sår= 1 allvarligt
3 allvarliga sår=1 dödligt
Dör först efter 2 dödliga sår.
Uthållighet: 120
Naturlig rustning: 0

Färdigheter: Strid i mörker 30, Ockultism 30, Meditation 30, Humaniora 30, Dolkar 20.
Anfallssätt: dolk eller med sina Gelochelis
Den Mörka konsten : 20.

Londons enorma möjligheter lockar dagligen till sig hundratals förhopningsfulla unga människor från hela världen. Många av dem har ingen bostad, inget jobb och inga pengar. De får sova på gatan som flera tusen andra. Många kommer senare att etablera ett normalt liv med bostad, jobb och familj. Ett litet fåtal lyckas med att förverkliga sina drömmar. En ännu mindre grupp blir borderliners.

Tunnelbanan är en myllrande väv av tunnelbanelinjer och enorma, kaotiskt organiserade, smogsmutsiga stationer. Detta system är sammanlänkat med det kalla krigets fuktiga atomskyddsrum och än äldre tegelvalv och håligheter från blitzens dagar, då 60.000 Londonbor brann upp i sina hem eller på vägen till puben. De allra äldsta tunnlarna har tvinnats samman med gamla källarvalv, antika romerska ruiner och mörka uråldriga prång med okänt ursprung. Tunnelväven leder bort från Elysium till andra världar. I tunnlarnas dunkel lever enbart borderliners och Gelocheli-anhängare. Inga mänskliga uteliggare vågar sig någonsin hit.

Gelochelis anhängare är borderliners som de beskrivs i Kultreglerna med ett undantag: de har ett kollektivt medvetande som styrs helt av Gelocheli. Deras drifter är starkt reducerade även jämfört med borderliners; de saknar självbevarelsedrift och förmågan att lära av misstag. Deras antal uppgår till mellan 50 och 150 stycken. De kan utföra mycket enkla order som till exempel att hämta något, att attackera någon eller att vakta en tunnel. Trots sitt

kollektiva medvetande agerar de bara som en flock på direkta order från Gelocheli. De utgör Gelochelis ögon och öron i underjorden.

Gelocheli är en mytisk gestalt i London. Hans namn dyker ibland upp i obskyra popbands drogromantiska texter som en symbol för det okända eller som en mystisk budbärare. Namnet tänder en fasans eld i ögonen på de mest neddekade a-lagarna och narkomanerna. Polisens officiella version är att det bara rör sig om en bisarr myt, men det finns ihärdiga rykten om ett hemligt PM. Ett PM som talar om att en rad av underliga försvinnanden av vanliga människor och mängder med försvunna uteliggare bildar ett tydligt, skrämmande mönster.

Gelocheli äger en permanent portal till Metropolis och spelarna kan söka upp honom, genom att fråga sig fram bland uteliggare och borderliners. Till slut finner de en Gelocheli som pekar på den tunnel de skall följa. Gelocheli står alltid i skuggan, klädd i färgglada trasor. Hans långa hår och skägg bär tydliga drag av ett Messiaskomplex. Skämtar rollpersonerna med honom eller om de stöter sig med honom försöker han genast att döda dem med sina Gelochelis. Om rollpersonerna underdånigt ber om hjälp för han dem med förbundna ögon till portalen.

Personlighet: Gelocheli är mycket melodramatisk och nyckfull av sig. Han njuter uppenbart av sin mytiska glans och tar sig själv på stort allvar.

Rollspelstips: Anlägg et melodramatiskt tonfall. Tala som om hela världens framtid hängde på det du säger. Gestikulera långsamt och grandiost.

Aguirre

RÖR: 10	**Längd:** 185 cm	**Skadekapacitet:**	**Färdigheter:**
UPP: 10	**Vikt:** 89 kg	5 skr = 1 lätt	Skjutvapen 15, Slåss utan vapen 16, Smyga 13, Undvika 7, Gömma sig 15, Leta 11, Klättra 14,
EGO: 18	**Förflyttning:** 5 m/sr	4 lätta = 1 allvarligt	
TÅL: 16	**Handlingar:** 2	3 allvarliga = 1 dödligt	
UTS: 5	**Initiativ:** +-0		
STY: 12	**Skadebonus:** +1		
UTB: 10	**Uthållighet:** 80		
KAR: 20	**Mental balans:** -50		

Mannen som går under namnet Aguirre är ursprungligen från Irak, men flyttade till Sverige som 13-åring 1958. Han började arbeta i gruvorna i Loussavaara-Kirunavaara. Med hjälp av sin enorma karisma avancerade han snabbt inom facket och förutspåddes en lysande karriär inom LO, men den 28 augusti 1968, när han på egen hand vandrade omkring hög på LSD i ett de djupaste gruvschakten, hände något som skulle förändra hela hans liv. Plötsligt befann han sig i en av Citadellets salar. Han såg hur ett barn föddes, vars skalle var täckt av en sinnrik tatuering. Innan han hann tyda något av tatueringen, smälldes porten igen och han stod åter i gruvschaktet. Aguirre tydde detta som ett tecken från Gud. Han var Guds utsände att bereda hans återkomst till jorden. Han grundade snabbt ett samfund och lyckades värva ett tusental medlemmar bara i norra Sverige och hundra tusentals världen över, detta tack vare att den red högt på flowerpowerkulturens ideal. Experimenterande med droger ansågs vara ett sätt att komma i harmoni med sig själv. Aguirres sökande efter Gud ledde i de flesta fall till att kultisterna blev psykotiska av alla droger och fruktansvärda upptäckter i Limbo, Inferno och Metropolis. Men Aguirre och hans trognaste kultister är fast övertygade om att de skall hitta Gud och återinsätta honom som den rättmäktiga härskare han är. Sökarna har köpt gruvan i Loussavaara-Kirunavaara efter dess nedläggning. Där har de upprättat ett tempel på den plats där Aguirre träffade Gud. Sökarna är totalt asociala personer, de lever enbart för att ta sig in i Metropolis och finna spår efter Demiurgen. De experimenterar hårt med alternativa droger och annat som kan sätta de mänskliga begränsningarna ur spel. Aguirre är extremast och låter fylla vissa delar av sin hjärna med silikon för att simulera hjärntumörer. De drar sig inte för någonting de tror gynnar sin sak. Sökarna står bl.a. bakom kidnappningar av svårt mentalt sjuka människor, i avsikt att studera och imitera symptomen. De söker febrilt efter den Tatuerade Pojken, vars tatuering enligt legenden skall leda dem i Citadellet.

Sökarna finns representerade i alla större städer, men de annonserar inte om sin verksamhet längre. Men spelarna har stora chanser att springa in i dem om de besöker platser där Elysium är benägen att rämna.

Personlighet: Karismatisk, religiös fanatiker som uppvisar klara symptom på schizofreni.

Rollspeltips: Prata med entonig röst, gestikulera yvigt, stirra spelarna djupt i ögonen och fråga dem om de träffat sin sanna skapare. Tala i högtravande liknelser (t.ex. "Våra liv är lika trygga som snigelns glidande över det nyvässade rakbladet..."), prata alltid tvetydigt och – framför allt – försök omvända alla till "den rätta tron". Fråga om rollpersonernas inställning till livet, se förstående ut och förklara att de har fel.

KULTIST

RÖR: 2T10 (11)
UPP: 2T10 (11)
EGO: 2T10 (11)
TÅL: 10+1T10 (15)
UTS: 2T10 (11)
STY: 10+1T10 (15)
UTB: 1T10 (5)
KAR: 1T10

Längd: 180 cm
Vikt: 80 kg
Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativ: 0
Skadebonus: +2
Uthållighet: 105
Mental balans: 5T10 (-52)

Fördelar: Inga
Nackdelar: 10+5T10 poäng (37)
Mörka hemligheter: Någon av Familjehemligheter, Offer för brott, Ockulta upplevelser, Pakt med mörka makter, Skyldig till brott.
Skadekapacitet:
4 skr = 1 lätt
3 lätta = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt

Färdigheter: Automatvapen 11, Pistol och revolver 12, Dolkar 15, Krossvapen 15, Piskor och kedjor 15, Slåss utan vapen 15, Första hjälpen 11, Språk: ngt extra 11, Inbrottsteknik 11, Köra bil/mc 13

Personlighet: En jasägare, fanatisk trogen Aguirre .

Rollspeltips: Hans/hennes dyrkan av sin ledare har gjort att han/hon har tappat sin egen fantasi, och är kopior av Gilgamesh, så hitta på citat av Aguirre . T.ex.: "Som vår store ledare alltid brukar säga, Lyss icke till falska profeter utan lev ditt liv på den enda sanna vägen till upplysning..."

Den Tatuerade Pojken

RÖR: 6
UPP: 18
EGO: 18
TÅL: 7
UTS: 9
STY: 7
UTB: 15
KAR: 9
Längd: 168 cm

Vikt: 87 kg
Förflyttning: 3 m/sr
Handlingar: 2
Initiativ: -2
Skadebonus: -1
Skadekapacitet:
4 skr = 1 lätt
3 lätta = 1 alvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt

Uthållighet: 65
Mental balans: -5
Mörka hemligheter: Utvald
Fördelar: Matematisk begåvning, Ärlighet
Nackdelar: Fobi för ljus, Förbannelse, Mardrömmar

Färdigheter: Naturvetenskap (datalogi) 22, Datorkunskap 20, Informationssökning 20, Elektronik 13, Klättra 5, Smyga 11, Kasta 12, Slåss utan vapen 6, Simma 2, Gömma sig 16, Leta 15, Språk (engelska) 8

Enligt vissa profetior lät Demiurgen lämna en kodad karta över ingången till sitt Citadell. Kartan har formen av en huvudtatuering på en människa som ständigt inkarnerar i olika kroppar - Den Tatuerade Pojken. Den Tatuerade Pojken är själv omedveten om sin tatuering. Det är enbart gravt psykiskt sjuka människor som kan se tatueringen. En tolkning av tatueringen är endast möjlig med hjälp av pojkens personliga erfarenheter. Tatueringen är odödlig och om bäraren skulle dö kommer den snart att återfinnas på en ny pojke.

KATSUO

Den nuvarande Tatuerade Pojken, Katsuo, är en stum 17-åring som lever i Tokyo med sin fars tjänstefolk i en palatsliknande villa. Hans far, som är knuten till Sonykoncernens högsta topp, är oftast på affärsresor och hans mor dog när hon födde honom. Han har isolerat sig själv från omvärlden och lever i tron att "Cyberspace" verkligen existerar. Där kan han skapa en identitet som inte har de fysiska begränsningar han själv har utan det är enbart hans datorkunskaper som sätter begränsningarna. Han äger en enormt kraftig dator och försöker bryta sig in i databaser över hela världen under pseudonymen Akira. Det hans extraordinära förmåga att knäcka koder som gör honom till en viktig pusselbit i Demiurgens plan.

Personlighet: Verklighetsfrånvänd, introvert, bortskämd och lever i tron att Cyberspace är den sanna verkligheten.

Rollspeltips: Bli livrädd om rollpersonerna höjer rösten eller börjar prata om att du måste lämna ditt trygga, oupplysta rum. Börja gråta om du tvingas lämna din älskling – din hembygda dator.



Kreboos

RÖR: 26	**Längd:** 169 cm	**Skadekapacitet:** 5 skråmor=1 lätt sår, 4 lätta = 1 allvarligt 3 allvarliga = 1 dödligt Dör först efter 2 dödliga sår.	**Färdigheter:** Skjutvapen 15, Klättra 12, Smyga 11, Kasta 12, Slåss utan vapen 6, Simma 14, Gömma sig 14, Leta 11
UPP: 37	**Vikt:** 67,5 kg		**Mörka konsten :** 10.
EGO: 54	**Förflyttning:** 13 m / SR		
TÅL: 20	**Handlingar:** 4		
UTS: 8	**Initiativbonus:** +14		
STY: 12	**Skadebonus:** +4		
UTB: 76	**Uthållighet:** 130		
KAR: 25			

Kreboos är en av Arkonternas många falska profeter. Efter att mänskligheten sedan länge förskjutit honom blev han lämnad vind för våg av sina skapare. I hans svarta stålbunker utförs genetiska experiment på människor han kidnappat från Elysium. Hans tämjda Metromorter använder sig av Elysiums tunnelbanesystem för att fånga själar. Hans bunker omgärdas av ett enormt och komplext rälsnät. Längs med rälsen kan man se hängda inkräktare. Om man lämnar spåret stöter man omgående på kraftfulla minor, ogenomtränglig taggtråd och falluckor till Underjorden. Bunkerns nedersta plan är fyllt av frysrum där nedsövda människor hänger i köttkrokar från taket. Där ligger även Kreboos experimentkammare. Hans ursprungliga uppgift har han antingen glömt eller förträngt. Han har valt att syssla med vild manipulering av den mänskliga DNA-koden för skapa mänskliga avarter. De få lyckade mutationer släpper han överförtjust tillbaka till Elysium, där de sprider sjukdomar och skräck.

Personlighet: Energisk och antusiastisk men samtidigt mycket intolerant. Pratar på utan att avsluta sina meningar och väntar inte på svar.

Rollspelstips: Stirra upphetsat. Pladdra på i ett hysteriskt tempo. Ryck åt dig spelarnas anteckningspapper och börja skissera olika tekniska scheman huller om buller.

Helgon

"Edmond kände sig väl till mods trots kulan som satt under hans vänstra knäskål brände som eld. Versen som han läst i blod från laboratorieväggen tydde på att det skulle finnas en fristad vid slutet av värmetunneln. Edmond kände en behaglig frånvaro av känsel sprida sig genom kroppen, snart kände han inget från midjan och nedåt. Men det berörde honom inte, för här kunde han dö utan att forskarna skulle utföra mer experiment på honom..."

Helgon är människor som har dött martyrdöden. De existerar som andeväsen i Labyrinten mellan Elysium och Metropolis. De är långt ifrån upplysta och bryr sig enbart om upprättelse för sin egen död. Om man skapar upprättelse för ett helgon blir helgonet förbunden till personen som utfört dådet. Personen kan med hjälp av detta kräva hjälp av helgonet. Kom ihåg att Helgonen är bittra väsen som inte gärna hjälper människor. De tar i de flesta fall alla tillfällen i akt för att förleda rollpersonerna. Desto mer en rollperson har gjort i ett helgons namn, desto mindre kan helgonet undvika att bistå med det rollpersonen ber om (förutsatt att det ligger inom helgonets förmåga). Helgon uttrycker sig tvetydigt och lindar in sina svar i gåtor. Man får poäng för varje upprättelse man gör i ett helgons namn och för de artefakter bundna till ett helgon som man samlat på sig. Desto mer poäng, desto större är chansen att helgonet inte kan neka begäran (vilket helgonet helst av allt skulle vilja göra). Detta betyder att helgon ser personer med hög poäng som ett stort hot mot sin egen frihet och försöker döda dem så fort den kommer åt. Hög poäng leder även till risk för stigmatisering. Vid en stigmatisering förflyttas rollpersonen till platsen där helgonet en gång mött sitt öde och återupplever de händelser som en gång ägt rum. Rollpersonern får de fysiska egenskaper helgonet hade men får behålla sina gamla färdigheter. Om den stigmatiserade rollpersonen lyckas ändra på ödets gång, återvänder rollpersonens själ och helgonet är för evigt upprättad och dör. Om rollpersonen däremot inte lyckas är hans själ dömd att irra omkring i Labyrinten för evigt.

Det rekommenderas att spelledaren för anteckningar på varje spelares poäng hos varje helgon, så att inte spelarna ska kunna analysera sina handlingar.

Att kontakta ett helgon innebär en försvarlig uthållighetsförlust: 1T100 poäng.

Spelledaren slår slaget (se tabellen till vänster).

EFFEKT	RESULTAT
Miss	Leder/hjälper personen i totalt fördärv
0	Ingen kontakt
1-5	Leder/hjälper personen, svårtolkat
6-15	Leder/hjälper personen, lättolkat
16+	Som 6-15 ovan, men känner sig hotad av personen och försöker undanröja denne



MODIFIKATIONER TILL BÖN.

+5 för varje upprättelse.

+1-+3 för varje artefakt. (Poängen varierar beroende på det symboliska värdet)

Det finns många helgon i Metropolis och de som följer är bara exempel. Det bästa är om du som spelledare skapar dig några egna helgon som du kan använda dig av i dina äventyr. På så sätt kan du låta helgonens öden stämma överens med vad du vill att rollpersonerna ska göra.

Exempel: om du tänkt dig ett äventyr där rollpersonerna kommer röra sig mycket inom den katolska kyrkan bland Binahs liktorer kan du låta Claudia hjälpa när rollpersonerna behöver det.

BESKRIVNING AV HELGON.

Historik: Vem helgonet var i Elysium och dess levnadsöde.

Upprättelse: Vad rollpersonerna ska göra för att helgonet ska upprättas.

Förmågor: Vad helgonet har för förmågor som kan hjälpa rollpersonerna.

Kommunikation: På vilket sätt helgonet vanligvis meddelar sig med rollpersonerna.

Artefakt: Föremål som är nära knutet till helgonet.

Exempel: Mart har lyckats komma över Claudias krucifix som han har misshandlat två våldtäktsmän för, han har även hennes hårborste sedan länge. Mart börjar tillbe Claudia: 2 stycken upprättelser 5 + 5, hennes elfenbenskam +1 och krucifixet +3 = 14 på Marts färdighet att be till Claudia och få assistans.

CLAUDIA

"'Ta av henne krucifixet Pablo! Hon ska få smaka på den... djävlar va hon blöder... häftigt, ta i hårdare... låt mig...HORA, sluta att be till din satans frälsare – skåda din riktige skapare... Marco för satan, se till så hon lägger av att se på mig... Hur då?... Fan gör vad som helst...

Historik: Claudia var en djupt troende katolsk nunna verksam i Los Angeles. Hon arbetade för att de utslagnas barn skulle få en drägligare uppväxt. Kvällen den 17 mars 1977 när hon bad sina kvällsböner bröts sig fem av hennes söndagsskoleelever in i hennes rum och våldtog henne bestialiskt. De skändade henne grovt med ett krucifix, drack hennes mödom och skar av hennes bröst. Claudia vände andra kinden till och förlät dem på sin dödsbädd, hon anmälde dem inte ens till polisen. Hon dog med förvissningen att hennes saktmod skulle föra henne till en plats i himlen. Hon blev fruktansvärt bitter när hon kom till insikt om Elysiums lögner. Nu är hon mycket hämndlysten och hjälper alla som straffar våldtäktsmän.

Upprättelse: Straffa våldtäktsmän.

Förmågor: Avslöja liktorer inom kyrkan, fördriva Binahs agenter.

Kommunikation: Svarar på latin.

Artefakter: Dagbok, boken "Barn skriver dikter" och elfenbenskam, hennes konfirmationkrucifix (finns i klostret Santa Monica).

Stigmatisering: 22

BARBERIO

"Du menar alltså att dessa respektabla polismän, med många år av trogen tjänst bakom sig, skulle stå och ljuga under ed! Vet hut, apa! Du kunde helt enkelt inte ta sanningen och slaktade henne som om det handlade om något stamkrig och inte civiliserade människors vilja..."

Historik: Barberio, en svart man från New York, vandrande förbi en bakgata sent den 28 april 1984. Där var en grupp poliser i färd med att misshandla och våldta hans förra fru, Jessica, en vit kvinna. Han försökte stoppa dem, men blev snart övermannad och grovt misshandlad. Till sin stora förvåning blev han arresterad för att mördat Jessica istället för poliserna. Den farsliknande rättegången som följde, leddes av den grovt rasistiske åklagaren Gerard Washington (en Geburahliktor). Denne byggde hela åtalet på att Barberio varit svartsjuk och inte kunde acceptera att Jessica lämnat honom. Barberio hade enligt domaren planerat detta illdåd i 3 år, just för att allt skulle verka så osannolikt som möjligt. Domaren förklarade även att poliserna hade handlat modigt och försökt rädda livet på Jessica men Barberio hade varit som ett djur. Juryn (som enbart bestod av personer ur den vita medelklassen) frikände poliserna och dömde Barberio till döden. Alla Barberios böner om benådning var lönlösa och 07.32 den 22 december 1991 injicerades ett dödligt gift i hans ådror.

Upprättelse: Tortera åklagare, domare, jurymeddlemmar och poliser.

Förmågor: Kan avslöja och fördriva Geburahs liktorer (dock inte de som dömde honom), kan få tiden att stå still i perioder om minuter, rollpersonerna är dock väldigt lätta att upptäcka för illusionsvarelser såsom aspekti.

Kommunikation: Svarar på ouijaboard.

Artefakter: Pennskrin med fina bläckpennor, rolexklocka, polaroidfoto på Jessica, skändad lagbok, besudlad amerikansk flagga.

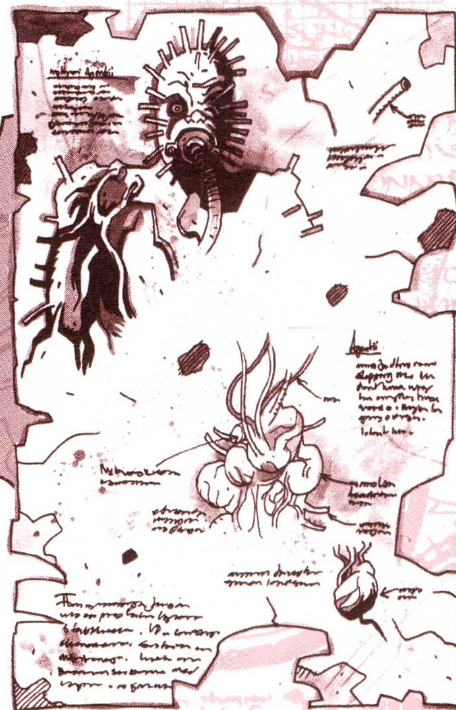
Stigmatisering: 18

Väktaren

(Se Kultregelboken)

Varelser

RÖR 2T10 (11)	**Modifikation till skräckslaget** +5	**Skadekapacitet**	Krossvapen 14, Piskor och Kedjor 8, Slåss utan vapen 16, Klättra 10, Undvika 6, Leta 6, Smyga 6, Gömma sig 14, Simma 8
UPP 1T10 (5)	**Förflyttning:** 5 m/SR	6 skråmor = 1 lätt sår	
EGO 1T10 (5)	**Handlingar:** 2	5 lätta sår = 1 allvarligt	
TÅL 10+2T10 (21)	**Initiativbonus:** 0	3 allvarliga sår = 1 dödligt sår	**Anfallssätt:**
STY 10+2T10 (21)	**Skadebonus:** +1	**Färdigheter:** Klättra 9, Skjutvapen 16, Automatvapen 16, Gevär och armborst 14, Tunga vapen 16, Kastvapen 12,	Tentakler/utväxter: 16 (Som grepp). Övrigt: enligt vapen.
KAR 1T10	**Uthållighet:** 135		
	Rustning: 2		**Den mörka konsten:** 0



Agentii

Agentii är Kethers avfälliga berserkar, kemiskt och biologiskt muterade soldater som anfaller i horder, dreglande av lust att få göra sina fiender illa. Deras barkaktiga hud fläckas av cancersvulster och ruttnande skinn. Huvud och armar är täckta av spretande, växtliknande köttiga utväxter och en matt glänsande vävnad täcker hjälmar och vapen, vilka antyder ett militärt ursprung, och tycks införliva dessa med den redan så groteska fysionomin. Agentii anfaller alla mänskliga inkräktare utan misskund, eftersom dessa är en obehaglig påminnelse om vad Agentii själva kunde ha varit om ödet velat annorlunda.

Azghouler

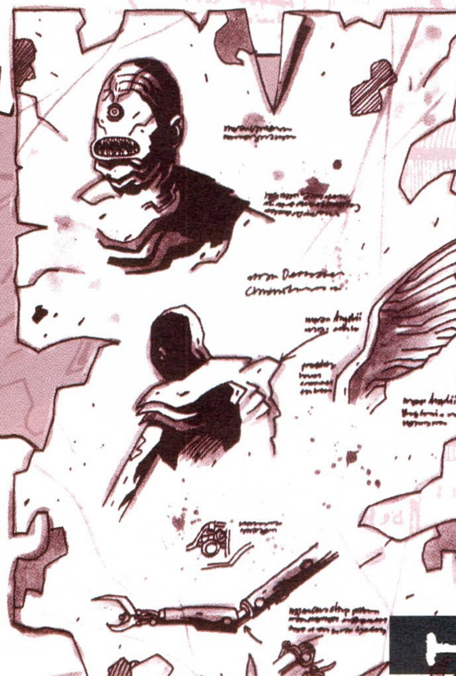
(Se Kultregelboken)

Borderliners

(Se Kultregelboken)

"...de fruktansvärda svulsterna synes ha vuxit med osedvanlig hast, då somliga utrustningar helt eller delvis omvärvts av missbildad vävnad."

RÖR 4T10 (22)	**Förflyttning:** 11 m/SR	**Skadekapacitet**	(SKR 1-4, LS 5-10, AS 11-16, DS 17+), Labbar 14 (SKR 1-7, LS 8-13, AS 14-18, DS 19+). Membran: 12 (som grepp; suger dessutom 1 år per SR, se reglerna för åldrande). I övrigt enligt vapen.
UPP 4T10 (22)		4 skråmor = 1 lätt sår	
EGO 2T10 (11)	**Handlingar:** 4	3 lätta sår = 1 allvarligt	
TÅL 10+1T10 (15)	**Initiativbonus:** +10	3 allvarliga sår = 1 dödligt	
STY 3T10 (16)	**Skadebonus:** +4	**Färdigheter:** Krossvapen 15, Slåss utan vapen 16, Klättra 10, Leta 6, Smyga 6, Gömma sig 14, Simma 8	
KAR 1T10 (5)	**Uthållighet:** 105		
Modifikation till skräckslaget: +3	**Rustning:** 5	**Anfallssätt:** Bett 18	**Den mörka konsten:** 6

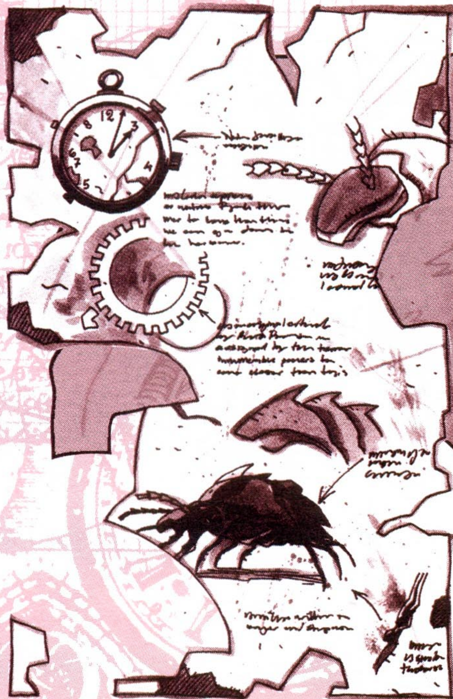


Chronoiter

Högresta, dovt blekröda, fjällbepansrade varelser med stora metalliska pålarmar med vilka de utan urskiljning föser in människor i Urverket. De saknar förmåga att röra sitt ögonlockslösa cyklopöga, utan måste vrida på sitt avlånga huvud för att följa något med sin livlösa blick. Den orörliga munöppningen är fylld av oregelbundet, skiktvis placerade sylvassa metalliska tänder som mal i sidled. På ryggen har de två pucklar som kan tänkas vittna om ett ursprung som änglar. Chronoiten lämnar stundom Urverket för att uppsöka personer i Elysium som innehar för Urverket farlig kunskap. Chronoiten drar då tid ur sitt offer; den drabbade innesluts i ett membran av seg, porös vävliknande massa. Väl innesluten i membranet kan Chronoiten suga så mycket tid den vill ur offret, vilket resulterar i omedelbart förtida åldrande.

"Grupper ur denna Urverkets stöttrupper ha redan sänts efter mig..."





RÖR 1
EGO 1T10 (5)
TÅL 3T10 (16)
STY 10+1T10 (15)
Modifikation till skräckslaget: 0
Förflyttning: 0,5 m/SR
Handlingar: 1
Initiativbonus: -7
Skadebonus: 0
Skadekapacitet
5 skråmor = 1 lätt sår
4 lätta sår = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt
dör först efter 2 dödliga sår
Uthållighet: 110
Rustning: 1
Färdigheter: inga
Anfallssätt: Insemineringsrör lyckas automatiskt (raderar 1T10 minuter av minnet från händelser som föranleder ändring av den mentala balansen.)
Den mörka konsten: 0

"Symbioterna kravla sig upp från brädet och omslingra offrets handled..."

Chronosymbioter

Chronosymbioten är en produkt av Metropolis gigantiska Urverk. De antar skepnad av klockor och urverk i Elysium. Chronosymbioten "stjäl" tid av sina bärare när bäraren har upplevt något som påverkat hans mentala balans, allt för att förhindra uppvaknande. De kan även kalla på Chronoiter när de behöver undsättning.

Chronosymbiotens verkliga skepnad är en slemmig, grön, ögonlös skalbaggeliknande varelse. Dess glansiga buk växer samman med handleden den sitter på, där den för in sitt kletiga, smala insemineringsrör med vilket den skickar sina impulser till offrets hjärna. Större urverkssymbioter, t.ex. Big Ben, omger sig med svagt elektriska manetliknande slöjor vars känsliga nervtrådar vidrör de förbipasserandes hjärnor och påverkar tidsperceptionen. De orsakar deja-vu-upplevelser och oförklarliga känslor av hastigt förfluten tid.

EGO: 2T10 (11)
Modifikation till skräckslaget: +5
Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: +4
Skadebonus: 0
Anfallssätt: Ultraljud som EGO (Offret slår EGO. Om slaget misslyckas erhålles nackdelen klaustrofobi vilken utlöser nästa attackform.). Rasera husvägg lyckas automatiskt (raserar 1T10 ggr EGO poäng/SR av vägg eller mur),
Den mörka konsten: 0

"Dessa leva i Stadens husväggar och sägas livnära sig på offrens klaustrofobier."

Concrætii

En av de mest intrikata kreaturen från Inferno som lyckats bita sig fast i Metropolis är Concrætii. De är rovgiriga andeväsen med smak för förstörelse som existerar i Metropolis' sten och murbruk. Concrætiin sänder ut ultraljud som irriterar de mänskliga trumhinnorna. Detta leder till starka olustkänslor, paranoia och klaustrofobiska tankar. Från denna uråldriga skräck för att förlora känslan av frihet och aldrig återse himlen suger Conrætiin sin livskraft. Concrætiin kan ses skymta till som andeprojektioner inuti väggarna sekunderna innan de, med fasansfulla orkantjut, raserar hela konstruktionen och begraver eventuella offer. De kan inte skadas fysiskt, men väl fördrivas med mental kraft. En Concrætii som fördrivs utsöndrar blod som strömmar ut genom sprickor i murverket. Fördrivning sker genom att excorcisten slår ett antal EGO-slag och jämför effekten med Concrætiins EGO. När tre EGO-slagseffekter överkommit Concrætiins EGO fördrivs väsendet.



RÖR 2T10 (11)
UPP 1T10 (5)
EGO 1T10 (5)
TÅL 4T10 (22)
STY 4T10 (22)
KAR 1T10 (5)
Modifikation till skräckslaget: 0

Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: 0
Skadebonus: +4
Skadekapacitet
6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt
3 allvarliga sår = 1 dödligt sår

Uthållighet: 140
Rustning: 3
Färdigheter: Krossvapen 17, Slåss utan vapen 14, Klättra 18, Undvika 6, Leta 10, Smyga 3, Gömma sig 14
Anfallssätt: Stånga 16 (SKR 1-5, LS 6-10, AS 11-14, DS 15+), Nävar 17 (SKR 1-6, LS 7-11, AS 12-15, DS 16+)
Den mörka konsten: 0



Destruktater

Destruktater är slavar under de nefariter som tagit sig till Metropolis från Inferno för att riva ned och strukturera den kaotiska urstaden. De är klumpiga, krumma varelser med grov och porös grå hud, långa armar och skopliknande nävar. Deras huvuden saknar helt anletsdrag och är förstärkta av svart stål. De använder huvudet till att skalla sönder byggnader. Destruktaterna är kolossalt starka, men inte särskilt aggressiva. De är extremt underdåniga sina nefarithärskare och lyder blint varje order. De arbetar under total tystnad och skulle även döda utan ett ljud, om de beordrades därtill. De arbetar i par, följer troget gamla rutiner och är helt oförmögna att improvisera.

"En härskara till synes själlösa varelser, av källan benämnda Destruktii, nedbryta och sluka byggnader och skapa därmed plats för en annan ordning."

RÖR 10+3T10 (21)
UPP 10+3T10 (21)
EGO 2T10 (11)
TÅL 10+3T10 (21)
STY 10+3T10 (21)
KAR 5T10 (27)
Modifikation till skräckslaget: 0

Förflyttning: 10 m/SR
Handlingar: 4
Initiativbonus: +9
Skadebonus: +5
Skadekapacitet
6 skråmor = 1 lätt sår
5 lätta sår = 1 allvarligt
3 allvarliga sår = 1 dödligt
dör först efter 2 dödliga

Uthållighet: 135
Rustning: 1
Färdigheter: Automatvapen 17, Gevär och armborst 15, Tunga vapen 17, Kastvapen 14, Krossvapen 14, Slåss utan vapen 15, Klättra 14, Undvika 12, Leta 10, Smyga 10, Gömma sig 14, Simma 14

Anfallssätt: Klo 17 (SKR 1-7, LS 8-13, AS 14-18, DS 19+. Klorna dryper av ett gift likvärdigt med curare). I övrigt enligt vapen.
Den mörka konsten: 0

Einsätzer

Överallt där det förekommer motsättningar som utmynnar i skärmytslingar finner man de grymma Einsätzerna. De återfinns på båda sidor i en konflikt, ivrigt manandes sina soldater till att tortera, skända och förnedra sina motsvarigheter på den förlorande sidan. Soldater som en gång varit under en Einsätzers befäl är märkta för livet, de kommer hemsökas av fruktansvärda minnen och slutligen ta livet av sig i skräck för att själva utsättas för de obeskrivliga dåd Einsätzer drev dem till.

Einsätzern är lång och svart som förkolnat trä och har ett ypperligt naturligt nätstridsvapen i form av en rakbladsvass klo under varje handled. Anletsdragen påminner om en skyddsmask, och deras hjälmformade hjässor glänser som om de vore skapta av armeringsjärn. På kroppen har de glänsande blåsor fyllda med adrenalin och testosteron vilka de punkterar och tömmer över soldater som börjar backa.

"Krigets svarta bestar följa i härarnas spår och nedlägga allt och alla i sin väg."

Erinyer

(Se Kultregelboken)

RÖR 1
UPP 1
EGO 3
TÅL 1
STY 1

Modifikation till skräckslaget: 0

Förflyttning: 0,5 m / SR

Handlingar: 1

Initiativbonus: -7

Skadebonus: -3

Skadekapacitet
3 skråmor = 1 lätt sår
2 lätta sår = 1 allvarligt
2 allvarliga sår = 1 dödligt

Uthållighet: 35

Rustning: 0

Färdigheter: Inga

Anfallssätt: Besätta (se nedan)

Den mörka konsten: 0

"...röda iglar, vilka placera sin avkomma under olyckliga värdars hud."

"Husvagnen skakade till, följt av ett hjärtskärande skri. Dörren slogs upp och ut ur vagnen snubblade Klaus, skrikande och hållandes i sin numera avhuggna arm. Efter kom hans langare med en blodig kukri i sin hand. "Du var märkt och jag har räddat dig", sa langaren och torkade blodet från den skarpa eggen och försvann in i husvagnen igen. Klaus ramlade ihop i spasmer och tappade den avhuggna armen. Armen sprattlade till och började slingra likt en orm iväg över parkeringsplatsen. Langaren kom ut ur husvagnen än en gång, denna gång beväpnad med en eldkastare, han tittade ned på det blodiga spåret och brände den desperat flyende armen...".

Fekkûzer

Fekkûzen är en 7 cm lång och 0,5 cm tjock rödaktig segmenterad parasit som lever i Metropolis' avloppstunnlar. Människan är ett lovligt byte för fekkûzen, då människan har en tunn hud som fekkûzen snabbt suger sig igenom. Man kan se fekkûzens framfart under huden som en pulserande blodådra. Fekkûzen inympar snart sina celler (som den bär mellan segmenten) i en kroppsdel på måfå. Därefter dör den. Den döda fekkûzen lämnar ett tatueringsliknande märke på den kroppsdel den har smittat. Den inympade fekkûzcellen försöker besätta den smittade kroppsdelen var 666:de minut, eller tills figuren har lyckats med exorcism eller har gjort sig av med kroppsdelen på något annat lämpligt sätt. Offret kan stå emot på det sätt som beskrivs i kapitlet Besatt i regelboken. Om fekkûzen lyckats besätta en kroppsdel, ställer den till med så mycket besvär som möjligt för rollpersonen. Var 666:de minut försöker kroppsdelen göra total revolt mot kroppen, lämna den och bege sig till Fekkûzerna lekplats. Offret får slå ett Ego-slag varje gång kroppsdelen försöker göra revolt, något den gör utan någon som helst tanke på hur resten av kroppen klarar sig.

Exempel på hur en Fekkûz beter sig i olika kroppsdelar och hur den lämnar kroppen:

NJURE:
slutar att fungerar då och då, följden blir fruktansvärda smärtkramper och blod i urinet. Försöker skaka loss sig själv och krypa ut genom naveln.

HAND:
tappar föremål, slår till personer. Försöker få sig själv avskuren.

MAGE:
kastar upp allt som finns i magsäcken, skapar akuta magsår genom att börja fräta upp sig själv. Fräter bort tarmarna som förslavar den och kryper ut genom munnen.

HJÄRNA:
skapar kraftiga huvudvärkar, förstör synen och/eller hörseln. Tvingar offret att hacka loss hjärnan med hjälp av hammar och mejsel.

Fekkûzernas lekplats är belägen i Metropolis underjord, vid en plats där ett stort antal avloppstunnlar strålar samman till en insjö av mänskligt avfall. Där utspelar sig groteska parningsriter mellan de besatta kroppsdelarna.

Som kroppsdel:

beror på vilken kroppsdel det rör sig om. Fekkûzen undviker strid i möjligaste mån som kroppsdel, men om den tvingas till strid använd SKR 1-9, LS 10-15, AS 16-20 och DS 21+, för kroppsdelar från människans innanmäte (de slingra, fräter och stryper) och SKR 1-8, LS 9-14, AS 15-19 och DS 20+ för kroppsdelar typ armar och ben (de slår, hoppar och greppar).

Som parasit:

Bett SKR (1-9), LS (10+). SKR betyder att den har satt sig fast på huden och kommer försöka igen med -5 på slaget. Vid LS eller bättre har Fekkûzen lyckats penetrera huden och besätter omgående en kroppsdel.



RÖR 20+2T10 (31)
UPP 10+3T10 (26)
EGO 5+1T10 (10)
TÅL 20+2T10 (31)
STY 20+3T10 (36)

Modifikation till skräckslaget: 0
Längd: 250 cm
Mankhöjd: 150 cm
Vikt: 200 kg
Förflyttning: 15 m / SR
Handlingar: 5
Initiativbonus: +19

Skadebonus +8
Skadekapacitet
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta sår = 1 allvarligt
5 allvarliga sår = 1 dödligt
Uthållighet: 185
Rustning: 3

Färdigheter: Klättra 30, Smyga 30, Undvika 20, Simma 25, Gömma sig 40, Leta 25, Akrobatik 20
Anfallssätt: Bett 20 (SKR 1-4, LS 5-8, AS 9-15, DS 16+), 2 klor 15 (SKR 1-6, LS 7-12, AS 13-17, DS 18+)
Den mörka konsten: 5

Ferocco

Ferocco är stora, till det yttre ganska klumpiga fyrbenta djur. De påminner om tigrar i sitt rörelsemönster, men är helt hårlösa och täckta av ett kamouflagemönster som ständigt anpassar sig efter bakgrunden. Huvudet är kompakt med djupt liggande svarta ögon och långa, rakbladsvassa tänder. En lång svans gör att de kan hoppa och klättra med stor precision. De kan klättra också på lodräta väggar och kan hänga upp och ned om de bara har något att borra in sina decimeterlånga, utfällbara klor i.

"I fruktansvärda bataljer ha hela kavalleriavdelningar förintas av dessa kattlika, men ytterst dödliga och intelligenta rovdjur."

RÖR 10+1T10 (15)
UPP 5T10 (27)
EGO 4T10 (22)
TÅL 1T10 (5)
STY 3T10 (16)
KAR 3T10 (16)
Modifikation till skräckslaget: +5
Förflyttning. 7 m/SR
Handlingar: 2

Initiativbonus: +3
Skadebonus: +3
Skadekapacitet
3 skråmor = 1 lätt sår
2 lätta sår = 1 allvarligt
2 allvarliga sår = 1 dödligt
Uthållighet: 105
Rustning: 0
Färdigheter: Automatvapen 12, Gevär och armborst 12, Tunga vapen 8, Kastvapen 6, Krossvapen 14, Slåss utan vapen 16, Klättra 12, Undvika 10, Leta 18, Smyga 12, Gömma sig 8, Simma 6
Anfallssätt: Radioaktiv strålning (lyckas automatiskt. Offret slår ett TÅL-slag varje SR som bestrålningen pågår och läser av effekten i följande tabell: SKR 5+, LS 3-4, AS 2, DS 1. Skadorna liknar brännsår och kan även medföra håravfall och kraftigt illamående. Utöver detta skall offret hädanefter klara ett TÅL-slag en gång om året för att undvika att få cancer). I övrigt enligt vapen.
Den mörka konsten: 0



Genetider

En av de groteska restprodukter av alla de oheliga experiment som utförts i Malkuths namn är de transgenetiska genetiderna, vilka desperat söker efter ett sätt att återfå sina förlorade mänskliga skepnader. Genetiderna har utstuderade sätt att analysera DNA-strukturen hos de kroppar de kommit över. De hänger upp kropparna i en seg, slemmigt spindelvävartad upphängningsanordning, där de utsätter dem för extrema doser av radioaktiv strålning och långsam åderlåtning. Därefter låter de inympa gener med nya DNAkoder, med katastrofala följder för offret. Genetiderna har under den intensiva radioaktiva strålningen muterat till groteska former som blott bär vaga liknelser med de människor de en gång var. Trådiga köttstycken som ständigt celldelar hänger som klasar på deras nästan genomskinliga kroppar. Det är inte ovanligt att en genetid har flera oanvändbara lemmar, som sporadiskt ramlar av och lämnas ruttnade.

Det finns tecken som tyder på att genetiderna en gång varit radiakker och att det är genom detta ursprung de anar sina forna mänskliga egenskaper.

"Varelser som enligt vissa teorier sedan länge lämnat den mänskliga formen bakom sig, och nu söka återfå den genom förtärandet av människor."



RÖR 2T10 (11)
UPP 2T10 (11)
EGO 3T10 (16)
TÅL 2T10 (11)
STY 1T10 (5)
KAR 3T10 (16)

Modifikation till skräckslaget: ±0
Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: ±0
Skadebonus: 0
Uthållighet: 85
Rustning: Ingen

Skadekapacitet: Harmonider kan endast exorceras. Fysiska vapen biter inte på dem.
Färdigheter: Inga
Anfallssätt: Bedövande ljud (fungerar som besätta; se kapitlet Besatt i regelboken. Offret blir viljelöst, förlorar en handling per SR och alla FV i UPP-baserade färdigheter halveras. En harmonid kan bedöva upp till tio varelser samtidigt).
Den mörka konsten: 5

"...dessa obskyra väsen som med sina läten fördunkla åhörares sinnen..."

Harmonider

Harmonider är andeväsen som besätter musiker, eller rättare sagt skapar och stimulerar musiker, i Elysium. De musiker som inte styrs av harmonider är mycket få. Harmoniderna skapar ljudsekvenser och atonala klanger som ligger bortom mänsklig perceptionsförmåga och som biter sig fast i människornas hjärnor. Dessa melodier maler monotont och hindrar effektivt att kreativa tankar eller äkta känslomässig respons uppstår. Harmonider finns reprensenterade inom alla musiktyper. Deras läten genomsyrar musiken och gör lyssnaren totalt apatisk och mottaglig för telepatisk suggerering så han tror sig uppleva något totalt unikt. När musiker framträder live skapas en masshypnos, och under förnedrande former tappar harmoniderna livsenergi ur den euforiska publiken. Harmonider bevakar även uppkomlingar inom musikbranschen och ser till att så fort något eller någon träder fram som kan rubba de mänskliga ramarna utslätas det och görs till "tuggummi-mainstream".

RÖR 2T10 (11)
UPP 2T10 (11)
EGO 10+3T10 (26)
TÅL 2T10 (11)
UTS 10+3T10 (26)
STY 2T10
KAR 10+3T10 (26)
Modifikation till skräckslaget -10

Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: ±0
Skadebonus: +1
Skadekapacitet
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta = 1 allvarligt
3 allvarliga = 1 dödligt
Uthållighet: 85

Rustning: 0
Färdigheter: Kastvapen 6, Krossvapen 6, Piskor och Kedjor 8, Slåss utan vapen 8, Klättra 10, Undvika 10 Leta 10, Smyga 14, Gömma sig 14, Simma 10
Anfallssätt: Besätta (se Kulktreglerna). Om Ignytiden lyckas besätta sitt offer dras denne in i hennes eld och utsätts för skador enligt Kultreglerna. Slå för exorcism varje omgång i elden.
Den mörka konsten: 10

"Eldomvärvda huldror med änglars anleten locka vilsna män i fördärvet."

Ignytider

Här och där i Ruinerna och Jaktmarkerna kan man se stora vårdkasar brinna och kasta ett spöklikt sken över omgivningen. Om man närmar sig dem kan man uppfatta ett plågsamt, skarpt visslande ljud och uppfatta en skepnad inuti elden. Skepnaderna ser ut som som nakna, mörkhåriga och mycket vackra kvinnor som brinner våldsamt. De sträcker vädjande ut sina armar.

Ignytiderna besitter starka mentala krafter och en besatt person har mycket svårt att stå emot dem. Ignytiden kan förflytta sig i luften i form av ett glödande eldklot. Dock kan de inte besätta någon då. De är bundna till Fresterskan och är hennes mest aggresiva agenter i Metropolis.



RÖR 2T10 (11)
UPP 1T10 (5)
EGO 3T10 (16)
TÅL 5+1T10 (10)
UTS 1T5 (3)
STY 2T10 (11)
UTB 2T10 (11)
KAR 1T10 (5)

Modifikation till skräckslaget: -5
Förflyttning. 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: 0
Skadebonus: +1
Skadekapacitet
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta = 1 allvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt

Uthållighet: 80
Rustning: 0
Färdigheter: Armborst 10, Kastvapen 8, Krossvapen 10, Piskor och Kedjor 10, Slåss utan vapen 10, Klättra 10, Undvika 8, Leta 8, Smyga 12, Gömma sig 12, Simma 10

Anfallssätt: Klockringning (Offren slår ett UPP-slag. De som lyckas är bedövade under stridsrundan och kan inte företa sig något). I övrigt enligt vapen.
Den mörka konsten: 5

Kaotiker

Kaotiker, krumma varelser i dunkla kåpor, kan ses vandra runt i långa tåg i Ruinerna och i De Dödas Stad, monotont sjungande och ringande i ärgiga kopparklockor. Där de drar fram förändras tidsbilden och medeltida häxbränningar varvas med korsfästningar, uppsamling av digerdödsoffer, hängningar, gilotineringar e.t.c. Det tycks som om Kaotikernas mål är dömma och straffa Metropolis invånare, men motiven till detta är obegripliga.

Gemensamt för kaotikerna är att alla har utstuckna ögon, avskurna tungor eller öron och lemmar som ser ut att ha drabbats av kallbrand. De flesta är totalt utmärgärlade p.g.a. alla sjukdomar de drar med sig.

" Likt en ohelig inkvisition dra dessa fasans profeter fram och fälla dom över redan dömda..."

RÖR 2T10 (11)
UPP 3T10 (16)
EGO 1T10 (5)
TÅL 5T10 (27)
STY 10+2T10 (21)
KAR 1T5 (3)
Modifikation till skräckslaget: 0

Förflyttning: 5 m / SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: 0
Skadebonus +1
Skadekapacitet
7 skråmor = 1 lätt sår
6 lätta sår = 1 allvarligt
4 allvarliga = 1 dödligt

Uthållighet: 165
Rustning: 1 poäng
Färdigheter: Kastvapen 12, Krossvapen 14, Yxa 14, Slåss utan vapen 14, Klättra 18, Undvika 12, Leta 18, Smyga 12, Gömma sig 16, Simma 10

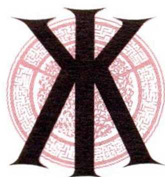
Anfallssätt: Enligt vapen. Alla sår riskerar att infekteras; +5 på TÅL-slaget.
Den mörka konsten: 0

Kompostater

Kompostaterna bedriver ett evigt sökande i Metropolis soptippar och bland de stinkande resterna av vår civilisation i Elysiums avskrädeshögar. De gräver och sorterar, men huruvida de faktiskt förlorat något eller bara söker föda är inte känt. De är asätande parasiter och avskyvärda humanoida skapelser av ruttnande kött och stinkande avfallsrester. Sjukdomar frodas i deras nekrotiska kroppar och från deras hårsäckar rinner var och blod. De mest anfrätta går inte sällan Baal Reshefs ärenden.

Kompostater är tämligen harmlösa varelser och anfaller sällan, men de tycker inte om inkräktare på sitt område, så bland soptipparnas avskräde kan inte sällan återfinnas halvt sönderslitna kroppsdelar och rester av brutalt avrättade människor.

"Till formen människa, till det yttre ruttnande hud och avfall, bjuda dessa varelser betraktaren ej annat än Döden."



RÖR 7+1T10 (12)
UPP 10+1T10 (15)
EGO 1T5 (3)
TÅL 2T10 (10)
STY 3+1T10 (8)

Modifikation till skräckslaget: -5
Förflyttning: 6 m/SR, svävande
Handlingar: 2
Initiativbonus: –
Skadebonus –

Skadekapacitet
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta = 1 allvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt
Uthållighet: 80
Rustning: –
Färdigheter: Inga

Anfallssätt: Bett 10 (skr 1-8, ls 9-14, as 15-25, ds 26+)
Den mörka konsten: 0

Larvæ

Larvæ är svarta, maskliknande varelser som jagar under marken i vår värld och i Metropolis. De rör sig obehindrat mellan vår värld och Metropolis. De är meterlånga och anfaller med en rund mun kantad av små vassa tänder. De är razidernas första utvecklingsform som efter några hundra år växer och utvecklas till razider. Larvæ föds ur väldifa äggkammare i Underjorden där svarta, läderartade ägg stora som fotbollar täcker golvet.

Larvæ har en unik förmåga att obehindrat röra sig genom död materia, som om den inte fanns. De "flyger" eller svävar fram genom marken, ostörda av sten eller jord. Bara organiskt material hindrar dem så att de måste gräva sig fram. Annars svävar de i flockar genom marken på jakt efter byte.

Larvæ äter allt organiskt material. De kan känna värmen och rörelsen från en levande kropp på ett par hundra meters håll, oavsett hur mycket sten som ligger mellan dem och offret. När de har hittat ett offer kallar de till sig sina artfränder och anfaller i flock. De ger ifrån sig ett gnisslande ljud när de jagar.

Levande Döda

(Se Kultregelboken)

Liktorer

(Se Kultregelboken)

RÖR 5+1T10 (10)
UPP 20+2T10 (31)
EGO 5+1T10 (10)
TÅL 20+2T10 (31)
STY 20+2T10 (31)
KAR 5+1T10 (10)
Modifikation till skräckslaget: +5

Förflyttning: 5 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: ±0
Skadebonus: +5
Skadekapacitet
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta = 1 allvarligt
5 allvarliga = 1 dödligt
Uthållighet: 185

Rustning: 3
Färdigheter: Automatvapen 16, Gevär och armborst 14, Kastvapen 10, Krossvapen 10, Piskor och Kedjor 8, Slåss utan vapen 8, Klättra 6, Undvika 4 Leta 16, Smyga 6, Gömma sig 10.

Anfallssätt: Käkar 18 (SKR 1-4, LS 5-8, AS 9-15, DS 16+. Den som skadats av magistraters bett drabbas av ett gift med effekter motsvarande nervgas; se regelboken). Övrigt: enligt vapen.
Den mörka konsten: 0

"De enorma vaktmonster som bevaka Maskinstaden visa ingen misskund."

Magistrater

En i Maskinstaden baserad elitstyrka framtagen av tekroner för yttre bevakning och försvar. Magistraterna är tekno-organiska pansarbandvagnar som snarast liknar enorma, mattsvarta insekter. Redan deras naturliga beväpning gör dem till extremt farliga motståndare: många har mött döden i Magistraternas kraftfulla skalbaggekäkar med dess dubbla rader av rakbladsvassa tänder som med ett helvetiskt rasslande rör sig fram och tillbaka likt ett hundratal fårsaxar. Varelser vida överlägsna människan i styrka och motståndskraft har också lösts upp av de neurotoxiner som glimmar ondskefullt på de hullingförsedda utväxterna som pryder käkarnas utsidor. Deras organiska pansar påminner om metall. Eftersom deras käkar inte lämpar sig för annant än destruering av andra varelser och objekt är deras verbala kommunikationsförmåga starkt begränsad: det enda ljud de mäktar frammana är ett gnisslande tjut liknande valarnas läten. Mer komplicerat informationsutbyte sker på insektsmanér med hjälp av antennviftande.





RÖR 30+3T10 (46) **UPP** 2T10 (11) **EGO** 1T5 (3) **TÅL** 30+3T10 (46) **STY** 30+3T10 (46) **Modifikation till skräckslaget:** +10	**Förflyttning:** 23 m/SR **Handlingar:** 6 **Initiativbonus:** +34 **Skadebonus:** +11 **Uthållighet:** 260 **Rustning:** 10	**Skadekapacitet** 11 skråmor = 1 lätt sår 10 lätta = 1 allvarligt 8 allvarliga = 1 dödligt Dör först efter 3 dödliga sår **Färdigheter:** Inga	**Anfallssätt:** Käkar 10 (SKR 1-4, LS 5-8, AS 9-13, DS 14+), Gas (lyckas automatiskt, räckvidd 5 m. Fungerar som tår-gas), Stånga 8 (SKR 1-3, LS 4-7 AS 8-12, DS 13+) **Den mörka konsten:** 0

Metromorte

Metromorten är en enorm tågliknande reptilvarelse med rovdjursaktigt avsmalnande huvud och den jagar hungrigt sina byten utefter Elysiums tunnelbanenät. Metromortens kropp är blank och mjuk och segmenterad likt en tusenfoting, täckt av grova fjäll som långsamt vidgas och dras ihop i takt med Metromortens rörelser. Dess plogliknande käft består av en serie avlånga, vertikala och rakbladsvassa skivor som löper en bra bit in i det skräckinjagande gapet, där de slutar i svulstiga broskklumpar. Allra längst ut på spetsen av käken sitter en oerhört kraftig och solid uppåtböjd tand, vilken är ämnad att slita sönder eventuella offer som råkar befinna sig i metromortens väg när den kommer farande. Metromorten kan inte helt stänga sin käft utan tycks konstruerad för att ständigt inta föda. Den har även små körtlar runt munnen som kan utsöndra en giftig gas.

"Stadens delar förbindas av en intrikat nätver av underjordiska tunnlar, i vilka enorma och ytterst rovgiriga reptiler lura."

RÖR 6, 10, 15 **UPP** 6, 10, 15 **EGO** 4, 8, 12 **TÅL** 8, 12, 18 **UTS** 5 **STY** 6, 11, 16 **UTB** 5, 6, 7 **KAR** 4, 8, 12	**Förflyttning:** 3, 5, 7 m/SR **Handlingar:** 2 **Initiativbonus:** -2, 0, +3 **Skadebonus:** -1, +1, +3 **Uthållighet:** 70, 90, 120	**Skadekapacitet** 4, 4, 5 skråmor = 1 lätt sår 3, 3, 4 lätta sår = 1 allvarligt sår 2, 3, 3 allvarliga sår = 1 dödligt sår	**Färdigheter:** Grundfärdigheterna 6, 10, 14, SL får välja själv vad de skall ha för beväpning beroende på omständigheterna om inte annat anges i exempelvis en specifik HÄNDELSE.

Metropolisinnevånare

Metropolis är befolkat av varelser från skilda världar. Infernovarelser blandas med arkonternas tjänare, muterade experiment från Malkuths laboratorier, andeväsen och människor. De flesta av Metropolis innevånare är mer eller mindre farliga. Genomgående i denna bok refereras till sådana innevånare som antingen specifika monster eller som mer generella innevånare. De senare är människor eller snarlika och delas upp i tre kategorier: svag, normal och stark. Indelningen är en riktlinje om hur svåra motståndare de är i en eventuell stridssituation. De har inget gemensamt vad gäller deras yttre utan är bara ett mått på deras styrka och list. Sålunda finns det "starka" kloakinnevånare runt Cheseds palats likväl som det finns "svaga" krigsveteraner i bunkrarna runt Netzachs. Nedan anges tre värden för allting vilka korresponderar med respektive kategori (svag, normal, stark). Värdena är grovt tillyxade för att SL snabbt skall kunna använda dem under spel. Finns mer tid kan SL använda dem mer som en utgångspunkt för egna idéer.





RÖR 1T10 (5)
UPP 1T5 (3)
EGO 10+3T10 (26)
TÅL 20+3T10 (36)
STY 20+3T10 (36)
Modifikation till skräckslaget: -5

Förflyttning: 3 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: -3
Skadekapacitet
9 skråmor = 1 lätt sår
8 lätta = 1 allvarligt
6 allvarliga = 1 dödligt
dör först efter
3 dödliga sår

Skadebonus: +5
Uthållighet: 210
Rustning: 5
Färdigheter: Inga
Anfallssätt: Besätta (moderkompostaten kan besätta upp till 5 varelser samtidigt,, se reglerna i kapitlet Besatt i regelboken). Krossa: 10 (SKR 1-5, LS 6-11, AS 12-16, DS 17+. Moderkompostaten kan endast försöka krossa redan besatta varelser, vilket den gör genom att helt enkelt rulla över offret).
Den mörka konsten: 5

"Enorma metalliska varelser med drag av överbygda vagnar förtära Stadens avfall. Vagnarna, som själva ej mäktar att införskaffa sin näring, erbjuda i sitt inre skydd åt mänskliga medhjälpare..."

Moder-kompostater

Moderkompostaterna är allätare i ordets mest extrema innebörd – bokstavligen allt som vräks ned till dess ständigt roterande avfallskvarnar sönderdelas och försvinner ned i det metalliska svalget. De kan vid en hastig blick liknas med Elysiums sopbilar, med den enda skillnaden att Moderkompostaterna drivs av larvfötter. Det som först tycktes vara smutsränder och skador i lacken visar sig dock snart vara halvgenomskinliga tarmar och ådror som omslingrar hela chassit och konvulserar långsamt . Varje Moderkompostat medföljs av två till tre symbioter, besatta kompostater, som erbjuds skydd mot att de skaffar den föda. Symbioterna matar Moderkompostaten med offer och i gengäld får den skydd mot de faror som är frekventa i Metropolis.

Kompostaterna kan närmast liknas vid drönare och modervarelsen en mentalt ytterst stark och telepatisk drottning. Symbioterna är besatt av att frambringa föda åt sin härskarinna och offrar sitt liv utan att tveka om kris skulle uppstå. Under modervarelsens resor är kompostaterna nedsövda i "förarhytten", vilken består av en klibbig geleaktig röd puppa.

RÖR 1T5 (3)
UPP 1T10 (5)
EGO 2T10 (11)
TÅL 20+2T10 (31)
STY 20+2T10 (31)

Modifikation till skräckslaget: +5
Förflyttning: 2 m/SR
Handlingar: 2
Initiativbonus: -5
Skadebonus: +4
Rustning: 3 (på ovansidan)

Skadekapacitet
8 skråmor = 1 lätt sår
7 lätta = 1 allvarligt
5 allvarliga = 1 dödligt
Uthållighet: 135
Färdigheter: Klättra 6, Leta 10, Smyga 14, Gömma sig 14, Simma 20

Anfallssätt: Inget
Den mörka konsten: 5

"Vid det trögflytande havets stränder skapa igelliknande varelser invecklade mönster..."

Oberoner

Klumpigt och mödosamt (likt en valross på land) gräver Oberonerna långsamt ny fåror till de floder och bäckar som mynnar ut i urhavet med hjälp av sina otaliga knubbiga fenliknande utväxter. Oberonen använder aldrig dessa utväxter för att förflytta sig utan rör sig sakta över strandbankarna likt sniglar . I Urhavets sörja är Oberonen däremot förvånadsvärt agil och snabb; de kan ses simma stimvis under den solkiga ytan. Översidan på deras igelformade kropp är kraftig bepansrad, medan deras buk både är mjuk och svullen. De saknar syn och luktorgan och orienterar sig med hjälp av radareko likt en fladdermus. När de lyckats lokalisera döende människor glider de över dem med ett lågmält väsande ljud och en illaluktande svart sörja pressas fram i glipan mellan kroppen och pansaret. Denna sörja fräter sedan långsamt ned kroppen med 1 TÅL-poäng per timme.

Oberoner har ingen anledning att strida och lämnas med undantag för människor ifred av alla övriga Metropolis-invånare. De är inte förmögna att försvara sig.

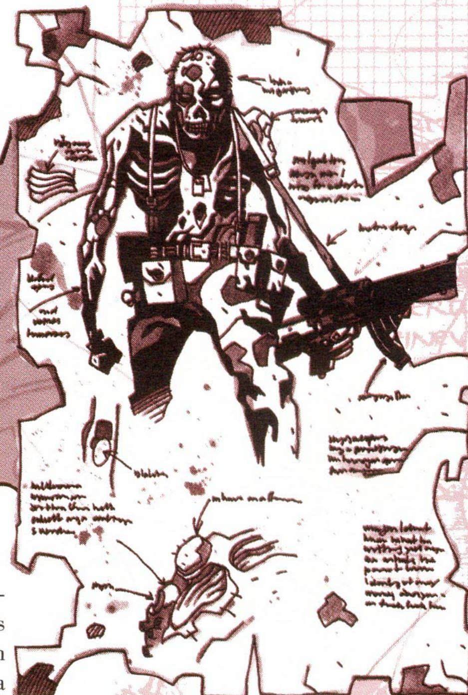
Psilositer

(Se Kultregelboken)

RÖR 3T10 (16)
UPP 3T10 (16)
EGO 5+1T10 (10)
TÅL 5+1T10 (10)
STY 3T10 (16)
KAR 5+1T10 (10)
Modifikation till skräckslaget: ±0

Förflyttning. 8 m/SR
Handlingar: 3
Initiativbonus: +4
Skadebonus: ++3
Skadekapacitet
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta = 1 allvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt

Uthållighet: 80
Rustning: motsv kravallrustning
Färdigheter: Automatvapen 16, Gevär och armborst 12, Tunga vapen 12, Kastvapen 6, Krossvapen 12, Slåss utan vapen 18, Klättra 12, Undvika 10, Leta 12, Smyga 12, Gömma sig 12, Simma 12
Anfallssätt: Enligt vapen.
Den mörka konsten: 0



Radiakker

Dessa Kethers massoldater förflyttar sig hordvis genom Metropolis anförda av någon "aristokrat" från Kethers hov. Stommen är hybrider av de soldater som under 50- och 60-talet utsattes av atombombsprover i Frankrike, Sovjet, USA och Kina. Deras hud blottar öppna brännskador, cancersvulster och grova svampangrepp från vilkas blodiga, frodiga tumörer sprids radioaktiva sporer. Som alla soldater av mängd äger de inte något lysande intellekt och utan ledare är de totalt demoraliserade. Radiakkens största skräck är att förvandlas till en Genetid. I sitt sökande efter vetenskapliga metoder som raserar illusionen har Malkuths lakejer lyckats framställa en DNAkod som omprogrammerar Radiakker till Genetider. Detta har lett till att strider mellan Radiakker och Genetider blivit extra intensiva.

"Som av en obarmhärtig sols strålar förbrända män jaga med halvt förkolnade lemmar genom underjorden, i jakt på Gud vet vad."

RÖR 20+2T10 (31)
UPP 1T10 (5)
EGO 1T10 (5)
TÅL 1T10 (5)
STY 1T10 (5)
Modifikation till skräckslaget: -5
Förflyttning: 15 m/SR

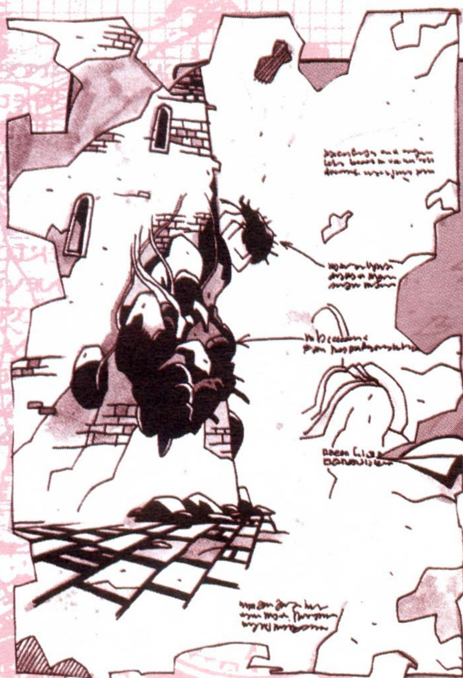
Handlingar: 5
Initiativbonus: +19
Skadebonus: +3
Skadekapacitet
3 skråmor = 1 lätt sår
2 lätta = 1 allvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt
Uthållighet: 55
Rustning: 1 poäng

Färdigheter: Inga
Anfallssätt: Klor 10 (SKR 1-7, 8-15, 16-22, DS 23+. Om attacken lyckas får razothen försöka igen. Lyckas den även denna andra gång har den lyckats gräva ut ett öga; halvera UPP för alla synrelaterade slag. Om båda ögon förlorats är offret givetvis helt blind).
Den mörka konsten:-

Razother

"Vingade metallmonster svepa ned över sina offer och sluka deras ögon."

Razother ser på avstånd ut som fladdermöss. De kan ses flyga omkring över hela Metropolis i stora flockar och har sin kokongliknande bon i hålrummen i Maskinstaden. De är endast vagt organiska har rakbladsvassa vingar, grova ojämna svarta klor och mattsvarta tvestjärtskroppar i ett metalliknande material. De jagar ständigt och har en favoriträtt: ögon. De anfaller i branta dykningar, klamrar sig fast i offrets ansikte och gräver ut ögonen med gripklor som sitter på vardera sidan av huvudet. Razotherna själva saknar själva ögon. Razotherna härstämmar från Geburahs palats och de fyller en liten men ack så avgörande funktion i Geburahs strävan att göra så många varelser som möjligt blinda, varefter alla kan stå lika inför lagen.



"Bepansrade spindelvarelser fara över de vidsträckta torgen, där de nedlägga sina offer och tömma dem på den begärliga benmärgen."

RÖR 30+3T10 (46)
UPP 1T10 (5)
EGO 1T5 (3)
TÅL 30+3T10 (46)
STY 30+3T10 (46)
Modifikation till skräckslaget: +5

Förflyttning: 23 m/SR
Handlingar: 6
Initiativbonus: +34
Skadebonus: +11
Skadekapacitet
11 skråmor = 1 lätt sår
10 lätta = 1 allvarligt
8 allvarliga = 1 dödligt

Uthållighet: 260
Rustning: 5
Färdigheter: Klättra 18, Undvika 8, Leta 4, Smyga 8, Gömma sig 8.
Anfallssätt: Grepp 10 (om rensaren får grepp slår både offret och rensaren ett STY-slag varje SR. Så länge rensaren får högre effekt kan den försöka/fortsätta med en Benmärgssug), Benmärgssug 6 (drar 1 TÅL per SR), Stånga 10 (SKR 1-4, LS 5-9, AS 10-15, DS 16+)
Den mörka konsten: 0

Rensare

Dessa enorma insektsliknande bestar kravlar omkring runt citadellen på tio elfenbensaktiga ben, i rödflammigt glänsande pansar försett med grova hår och giftiga taggar. De flyttar sten och skelettrester från de enorma torg som omger palatsen och släpar dem till sina stora, bikupeliknande betongboningar som sitter spridda här och var på väggarna till citadellens nedre plan. Rensare är revirtänkande och ganska aggressiva och frossar gärna på mänsklig benmärg, som de kommer åt genom att punktera ryggraden med sina sylvassa ben och sedan suga ut innehållet med sina rörformade munnar. De har även kraftiga horn i samma material som benen och kan mycket väl stånga ihjäl både två och tre människor i en attack.

Servilier

(se Kultregelboken)

Tekroner

(Se Kultregelboken)

Urmakare

(Se Svaga Metropolisinnevånare)

RÖR 10+2T10 (21)
UPP 10+3T10 (26)
EGO 1T10 (5)
TÅL 5+1T10 (10)
STY 5+1T10 (10)
Modifikation till skräckslaget: -5

Längd: 130 cm
Mankhöjd: 120 cm
Vikt: 50 kg
Förflyttning: 10 m / SR
Handlingar: 4
Initiativbonus: +9
Skadebonus +3

Uthållighet: 80
Rustning: 1
Skadekapacitet
4 skråmor = 1 lätt sår
3 lätta = 1 allvarligt
2 allvarliga = 1 dödligt
Anfallssätt: Bett (SKR 1-4, LS 5-9, AS 10-15, DS 16+), Tunga 15 (går cirka en meter ut) (SKR 1-5, LS 6-11, AS 12-17, DS 18+)
Den mörka konsten: 0

"Dessa fyrbenta jägare söka sina offer i vår värld, men driva dem över gränsen till Maskinen där de göra processen kort."

Wolven

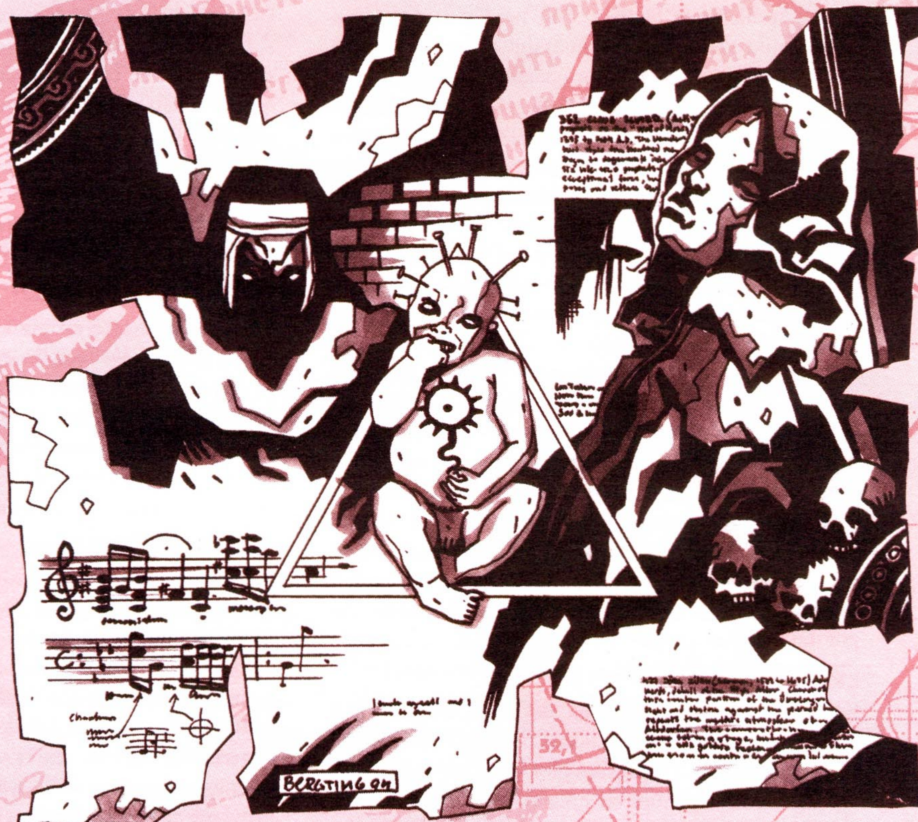
Wolven är drygt meterhöga, fyrbenta rovdjur med sträv rödsvart hud som bara delvis är täckt av svart hår. Huvudet är trekantigt och påminner om en alligators. Ögonen ligger djupt och är rödsprängda. Tänderna är helt svarta och ligger utanför käften som hos en alligator. Tungan är blåsvart, lång och skarp och kan sändas ut med stor precision för att genomborra ett offer.

Zelother

(Se Kultregelboken)

APPENDIX

KAPITEL 7







Till Metropolis

Tips till spelledaren

ATT ANVÄNDA METROPOLIS

Även om du i Metropolis har en miljö som trotsar all logik bör du inte låta din fantasi skena iväg för det. Ingen spelare accepterar och trivs med att se sin rollperson förvandlas till en betydelselös leksak i en despotisk spelledares händer. Följ istället berättelsens egen logik; vänd inte regelmässigt upp–och–ned på allting, om det inte resulterar i något annat än att driva dina spelare till vansinne. Försök istället vara följsam och låt berättelsen flyta på. Först när dina spelare tror att de har grepp om situationen, när de börjar känna sig säkra på hur Metropolis fungerar, bör du gripa in och skrämma upp dem med en oväntad vändning. Sätt alltid in dina skrämseleffekter punktvis, där de gör som mest nytta. Låt Metropolis tjäna dina syften; att chocka, skrämma och få spelarna ur balans.

När rollpersonerna anländer till Metropolis bör SL först och främst avgöra i vilken miljötyp de befinner sig och ge spelarna en kort beskrivning av densamma. Sedan bör han avgöra efter eget omdöme vilket palats som befinner sig närmast, eftersom rollpersonerna kommer att påverkas av respektive arkonts makt. Därefter börjar det verkliga äventyret; vart är rollpersonerna på väg och hur skall de ta sig dit? Vad kommer de att råka ut för på vägen och hur lång tid kommer att förflyta innan de når sitt mål – om de ens gör det överhuvudtaget?

LIGG STEGET FÖRE

Spelares uppfinningsförmåga och infallsrikedom är i regel mycket stor. Som SL måste du vara förberedd på allt och ha ett äss i rockärmen för varje ändamål.

Tänk alltid igenom en episod i förväg. Vilket är spelarnas syfte med vistelsen i Metropolis och vad kan du göra för att förvandla den till en spännande rollspelsberättelse? Gör alltid en avvägning mellan spelarnas avsikter och dina egna planer. Du bör ha tillräckligt med hinder på lager för att de skall få kämpa ordentligt, för när allt går för lätt blir spelet tråkigt. Men att bara obstinat motarbeta spelarna och förvägra dem att uppnå sina mål är i längden enbart frustrerande.

Ligg därför alltid steget före. När rollpersonerna just lyckats fly undan en blodtörstig hop zelother och hämtar andan på ett nödtorftigt gömställe bör du ha en ny fara på lager för att inte spelet skall stagnera. På samma sätt bör du, när marken rasar under rollpersonernas fötter och trettio sopvarelser kravlar fram mot dem, ha klart för dig om och hur du vill att de skall komma undan och återigen få lite andrum.

BYGG UPP SKRÄCKSTÄMNINGEN

Skräck är framförallt en psykologisk genre. God, effektiv skräck är uppbyggd på ett ganska komplicerat dramaturgiskt sätt och kräver att du som spelledare besitter en viss fingertoppskänsla. Att bara ösa på med effektsökeri och action i ett stadigt tempo är inte alltid det mest effektiva sättet att få spelarna engagerade i vad som händer. Nyckelordet är variation. Genom att hela tiden antyda faror som kan dyka upp, slå med tärningarna då och då, bläddra målmedvetet i regelböckerna, kan du hålla spelarnas nerver på högspänn. Enstaka gånger kan du foga in sekvenser av skenbart lugn, för att få dem att slappna av och öppna sig för ytterligare chockeffekter. Som spelledare i ett skräckrollspel måste du vara skoningslös och målmedvetet bedräglig, men även lekfull och lyhörd för spelarnas sinnesstämning.

HÅLL TEMPOT UPPE

Metropolis är inte en plats för kontemplation. Visst måste det i en Metropolis–episod finnas ett visst mått av eftertanke och lugn, men låt aldrig spelarnas prat och planerande ta överhanden. Tänk på att Metropolis är en extremt farlig plats som inte låter sig planeras eller förutsägas. Det finns alltid ett monster som lurar nånstans i skuggorna...

VAR OFÖRUTSÄGBAR

Det ligger i ditt intresse som spelledare att behålla Metropolis oförutsägbart. Den dag dina spelare börjar få grepp om staden, börjar se en struktur eller logik bakom det som händer har du förlorat möjligheten att överraska dem. Låt därför aldrig dina spelare helt och fullt begripa vad som händer. Även om du själv kanske vill konstruera orsakssamband i dina äventyr är det psykologiskt sett inte särskilt spännande för spelarna om allting skrivs dem på näsan.

RUNDA AV

När en episod i Metropolis är över är det dags att runda av. Att fortsätta en session efter en sådan strapats skulle enbart ställa Metropolis i dålig (vardaglig) dager. Det är, för att uttrycka saken direkt, inte en plats man undkommer för att sedan sätta sig och knyppla hemma i favoritfåtöljen. Nej, en ordentlig konstpaus skapar kontrast till händelserna i Metropolis och förstärker intrycket av att något extraordinärt inträffat.

Låt gärna en viss tid förflyta innan rollpersonerna åter ger sig i kast med det övernaturliga. Ge dem gärna nya nackdelar, och dra dig absolut inte för att påverka deras egenskaper och färdigheter om det känns befogat. Metropolis är inte en plats man besöker lättvindigt...





Denna bok syftar inte till att förflytta alla dina rollspelsepisoder till Metropolis. Dina spelare skulle tröttna tämligen fort om så var fallet. Nej, tänk på att rollpersonerna i din kampanj kommer att tillbringa största delen av sin tid och sina eskapader i vår (illusoriska) verklighet. Använd Metropolis endast som en krydda och med stor sparsamhet.

Nya arketyper

Ett problem som kan uppstå när man spelar Kult (och andra rollspel för den delen) är att rollpersonerna (dock inte nödvändigtvis spelarna) saknar tillräckliga kunskaper för att genomföra de äventyr som spelledaren utsett dem till. Hur lyckas man till exempel få rollpersonerna in i och ut ur Metropolis utan att det känns för konstruerat eller att spelarna tycker sig sakna motiv att riskera sina liv i okända världar? Detta kan avhjälpas genom att en i gruppen har lite extra insikter eller en starkare koppling till Metropolis. Naturligtvis får det aldrig spåra ur till ett vardagligt fenomen som att"ta bussen in till stan", men det torde väl vara uppenbart för varje SL. Därför föreslås här nedan fyra nya arketyper som har mer kunskap om Metropolis och verkligheterna än vanliga rollpersoner och som möjligen också besökt andra verkligheter än Elysium innan den börjat spela; Liktortjänare, Heller, Prototekron, Levande död.

LIKTORTJÄNARE

En liktortjänare är en man eller kvinna som kommit en bit i karriären, troligen passerat trettioårsstrecket och uppnått en mellanposition i sitt yrke, vilket kan innebära major eller till och med överste i det militära, kyrkoherde eller biskop i kyrkan, statssekreterare, kommissarie inom polisen eller polischef, vice VD i ett företag eller VD för ett litet dotterföretag inom en koncern, docent eller en mindre professur inom den akademiska världen, eller liknande . Liktortjänaren har kommit till insikt om att dennes överordnade är Liktorer, men har varierande insikter om exakt vad de är och vilka deras mål är ; det är upp till Spelledaren att avgöra vidden av Liktortjänarens insikter. Rollpersonen har som många karriärister försummat familj, vänner och moral. En liktortjänare lyder sin herre blint, om än bara i egenintresse, för att uppnå egna fördelar; mer lön, makt, leasingbil etc. Men som rollperson passerar liktortjänaren gränsen för vad han kan tolerera och bryter med sitt gamla liv; alternativt gör allvarliga misstag som tvingar honom att bryta med sitt gamla liv i samband med ett jobb åt sin Liktor. Rollpersonen befinner sig på flykt och har ingenting att falla tillbaks på, det enda som finns är att hämnas på Liktorerna. Liktorerna söker honom med ljus och lykta för att dräpa honom eller tror att han dött; vilket som.

En liktortjänare besitter i regel en hel del kunskaper i hur man hanterar liktorer, han känner till att vår verklighet är en illusion och att liktorerna styr denna. Han hatar liktorer för att de förtrycker oss och för att de stått i vägen för hans karriär. Han har kan ha varit med och tystat människor som vetat för mycket eller begått andra illdåd för sin liktor; han kan känna igen liktorer när han ser dem. De påfrestningar som det innebär att vara liktortjänare kan ha förflyttat honom till Metropolis flera gånger. Rollpersonen kan också utfört uppdrag i Metropolis för Liktorns räkning; kan även ha besökt liktorns arkonts palats; träffat en inkarnat.

HELLER

En Heller är en ung människa som, mer eller mindre medvetet, befinner sig i en dödsängels ledband genom osunda kulter och riter. Ett sjukligt intresse för det ockulta och Astaroths anhang går hand i hand med en självdestruktiv rock n'roll-attityd till livet; mycket droger, mycket sprit, gärna oprovocerat våld mot oskyldiga offer, inga egentliga ambitioner, inga känslomässiga band; ett liv i nuet. En Heller har snärjts in i en dödsängels nätverk och varit med om stegvis otäckare och vidrigare riter. Detta har sänkt dennes mentala balans; vilket naturligtvis varit syftet från anhängarna till dödsängeln. En del av de värsta riterna, som är avsedda att bryta ner Hellerns motstånd mot dödsänglarnas överhöghet, sker i Metropolis, i Inferno eller i gränslandet däremellan. Dessa osmakliga riter har fått Hellern att "ta sig i kragen" och fly undan sina "kamrater" och börja agera mot dödsänglarnas inflytande i Elysium, med alla till buds stående medel.

En Heller är en ung man eller kvinna som befinner sig mellan nedre tonåren och upp till trettio år. Ofta missbrukar Hellern droger eller sprit, eller har gjort detta. Låg mental balans och häftigt temperament kombinerat med duglighet i strid med diverse udda vapen gör en Heller till en farlig fiende. Han har varit med om riter som tagit honom till både Metropolis och Inferno; om spelledaren medger detta kan en Heller ta sig in i Metropolis och utföra något tillsammans med en grupp rollpersoner. Hur mycket kontroll rollpersonen har bestämmer naturligtvis spelledaren. En Heller kan ha varit med om riter som kallat fram varelser från Metropolis och Inferno; han kan ha begått hemska, ofattbara illdåd i någon dödsängels namn och för egen njutning, vilket han känner ofattbar ångest inför. I allmänhet är Hellern mycket bevandrad i skräpkultur och allehanda subkulturer.

PROTO-TEKRON

En proto-tekron är en människa som kommit i kontakt med tekroner eller hört talas om tekroner i andra hand. Han beundrar deras perfekta symbios mellan maskin och biologi och eftersträvar det tillståndet. En



proto-tekron är nästan uteslutande en enstöring av manligt kön med en teknisk läggning; en källaringenjör, ibland en civilingenjör men oftast helt självlärd. Han strävar hela tiden efter att förstärka sin kropp mekaniskt; börjar ofta med att förstärka lederna med stålskenor; skaffar sig ett par mörkerglasögon, mikrofoner för att förstärka hörseln etc. Målet är en symbios mellan kropp och maskin där kroppen är helt beroende av maskinen och tvärtom. Det stadium där kroppen är helt beroende av källartillverkade maskiner leder ofta till döden eller självstympning. En proto-tekron är lätt manodepressiv och kan i sin maniska fas fungera som en levande portal till Maskinstaden. Proto-tekroner är ofta egenföretagare som jobbar hemma och får med tiden svårt att röra sig bland vanligt folk dagtid, beroende på sina mekaniska förstärkningar. Proto-tekroner umgås med varandra via databaser och fax; utväxlar besynnerliga ritningar och kryptiska tips om Metropolis.

Proto-tekroner är mekaniskt mycket kunniga, men inte särskilt ockult medvetna på något sätt; detta beroende på deras ofta väldigt rationella natur. En proto-tekron är ofta mycket förbryllad och undrande över Elysium och dess egentliga väsen; och deltar därför gärna i ett efterforskande om Metropolis eller andra verkligheter. Mycket praktisk av naturen och föga våldsam.

LEVANDE DÖD

En rollperson som redan avlidit när han börjar spela, men medvetandet har stannat kvar i den ruttnande kroppen och har full kontroll över denna. Rollpersonen kan även tidigare deltagit i spelandet och dött, för att sedan återkomma som levande död; med spelledarens samtycke naturligtvis. Skälet till att en levande död lyckats stanna kvar i sin kropp är att han känner att han måste utföra något innan han kan ge upp och dö. Detta skiljer sig alltså från andra levande döda som saknar medvetande. En levande död "lever" på lånad tid då kroppen ruttnar och utsöndrar en allt påtagligare stank; kontrollen över kroppen avtar gradvis, syn, hörsel och tal blir gradvis allt sämre; för att inte tala om tankeverksamheten... En levande död har en omedveten tendens att söka upp stora kyrkogårdar och befinner sig då plötsligt irrande i De Dödas Stad, med svårigheter att ta sig tillbaks, beroende på hur länge kroppen varit död. En levande död kan försöka dölja detta för övriga rollpersoner; deodoranter, rakvatten, påstådda hudsjukdomar etc. Han kan även omedvetet råka föra över hela gruppen till Metropolis eller De Dödas Stad, eller så kan han besitta insikter som mer eller mindre kan styra en övergång till Metropolis; allt i enlighet med vad spelledaren önskar. I övrigt fungerar en levande död Arketyp som en levande död utan medvetande; blir huvudet krossat försvinner medvetandet, men övriga kroppsdelar slåss blint. Spelaren får hela tiden slå för hur fort kroppen och egenskapernas förfall fortgår, med en maximal livslängd på omkring ett halvår.

SLP med tillgång till Metropolis

Dessa grupper kan röra sig till och från Metropolis mer eller mindre kontrollerat:

Liktorer

Liktorerna var tidigare fångade i Elysium med människan; de saknade möjlighet att förflytta sig till de andra världarna: Limbo, Inferno, Metropolis. Endast de allra mäktigaste liktorerna kunde då röra sig mellan Metropolis och Elysium och bara med arkonternas tillåtelse. Nu har Maskinen stannat och man behöver inte längre använda Labyrinten som väg mellan de olika världarna. Det allmänna sönderfallet har gjort att de olika verkligheterna hela tiden kolliderar med varandra och ofta står i direkt förbindelse med varandra. Liktorerna upptäckte detta mycket tidigt och många av dem tar chansen att utnyttja möjligheterna som förflyttning mellan världarna kan ge. Arkonterna uppskattar inte detta och det händer att liktorer hamnar i onåd hos sin arkont.

När en liktor förflyttar sig in i Metropolis har han alltid en grupp följeslagare med sig. Följeslagarna består av servilier och de mest fanatiska, mänskliga liktortjänarna. Gruppens storlek varierar beroende på hur mäktig liktorn är. Portalen eller övergången är inte speciellt tydlig för en vanlig människa, men om tex RP följer efter Liktorn och hans grupp kan de ibland hamna i Metropolis. Detta kan ske omedvetet för RP. RP kan även finna en öppen portal i en liktors tillhåll.

Liktorerna intrigerar ständigt med varandra och delar ovilligt med sig av sin kunskap till andra än sina närmaste allierade. Då övergångarna hela tiden ändrar sig och även platserna där övergångar finns är det mycket svårt att finna dem.(med undantag för permanenta portaler; se kapitlet *Lögnens sprickor*.) Liktorer är hjälpta av sina mörka krafter, som kan hjälpa dem att finna övergångar och vart de leder (mer eller mindre exakt). Därför finns det ett antal grupperingar styrda av liktorer som har olika möjligheter att förflytta sig till och från Metropolis. Här följer ett antal branscher där man kan möta liktorer som har kunskap om Metropolis och även förflyttar sig dit då detta tjänar deras syften. Listan är inte uttömmande utan antyder bara ett par varianter.

MILJÖRÖRELSERNA

består av små celler styrda av hårdhänta liktorer med



stora skaror passiva människor som anhängare. Människorna har inget som helst inflytande över organisationen utan förser den bara med pengar. I gengäld matas de med propaganda som syftar till att upprätta illusionen; teknikfientlighet (för att inte komma till insikter), skepsis mot industrierna (vilka skadar illusionen med sina utsläpp), anti- upprustningspropaganda (eftersom upprustning ökar människans makt att försvara sig) etc... Miljörörelserna har antal stora arkiv med information om ställen där illusionen är som svagast och där Metropolis skymtar fram. Dessa arkiv är grunden för verksamheten och sammanslutningen strävar hela tiden efter att förhindra sönderfallet. Miljörörelserna är Binahs förlängda arm och ett kraftfullt vapen för henne i västvärlden, där hon annars är relativt svag. Varje cell leds av en eller ett par mycket grymma liktorer som ofta och skickligt använder Metropolis för sina syften. Ett exempel:

Fabriken XeNoTox i Pittsburgh släpper ut så mycket gifter att befolkningen i förorten runt omkring muterats och börjat se genom illusionen. Fabriken drivs av en protoliktor som lyder under Malkuth. Syftet med fabriken är att ge människan insikter om sin fångenskap – att ett par hundra människor dör i lungcancer eller leukemi är en bisak för Malkuth. Binahs inflytande är svagt i USA men hon skickar dit en Greenpeace-cell. Malkuth tänker döda aktivisterna men Greenpeace-liktorn öppnar en portal från Metropolis och släpper in ett dussin azghouler som håller fabriken lugn. Aktivisterna klättrar upp i skorstenen med en flagga och media filmar. Azghoulerna släpar dessvärre med sig en handfull arbetare till Metropolis. Detta utnyttjas av Greenpeace i propagandan som en arbetsplatsolycka och är en av de bidragande orsakerna till den påföljande stängningen av fabriken...

SÄKERHETSTJÄNSTER

är nästan alla styrda av liktorer. De har ingen insyn från människor utanför säkerhetstjänsten. Ofta finns det inslag av kulter i säkerhetstjänsterna, med initiering, riter och offer. Säkerhetstjänsterna agerar ofta på arkonternas order och rör sig en del i Metropolis för att hämta varelser för speciella uppdrag eller för att föra bort en fånge bortom någon fiendes kontroll (mycket effektivt mot mänskliga fiender som har svårt att ta sig till Metropolis). Arkonternas inflytande över säkerhetstjänsterna är också oklart. Liktorerna går ofta sina egna ärenden även om de formellt lyder under en arkont.

HJÄLPORGANISATIONER

är alltid styrda av liktorer. Natur- och svältkatastrofer öppnar stora portaler mot Metropolis och måste därför stoppas innan illusionen rämnar för mycket. Hjälporgansisationerna är nästan alltid först på platsen och städar upp; dvs de dräper de överlevande och sluter revan innan media dyker upp. De överlevande som inte hinner dödas förs över till Metropolis och får leva resten av sina liv där. De liktorer som kämpar för att bryta illusionen bekämpar hjälporganisationerna.

MYNDIGHETER

har starka kopplingar till Metropolis. De kan utnyttja sina vägar till Metropolis för att bli av med besvärliga medborgare eller för att helt enkelt utvidga sina lokaler (ett litet kontor kan plötsligt ha 500 rum och därmed anställa 1000 nya människor och därmed öka liktorns makt etc). Polis och rättsväsende är ofta





kopplat till Geburah och har inte sällan celler som utgör portaler till Metropolis eller Geburahs palats. Stora sjukhus har portaler till Minnesbankarna eller andra delar av Metropolis. En del brandkårer möter öppningar till Metropolis och nyttjar skickligt illusionens beståndsdelar till att stoppa övergångar genom att med eldkastare gå in i Metropolis och elda upp människor. De förkolnade liken släpas sedan tillbaks till Elysium. En utryckning av brandkåren behöver inte initieras av en brand utan elden kan tändas senare. Syftet kan vara att hindra nyfikna människor att nå kunskap.

FORSKNINGSINTENSIVA FÖRETAG

har liktorer som styr forskningen i önskad riktning. Detta är inte helt konfliktfritt för liktorerna, då de är kluvna mellan att dels hålla tillbaks den tekniska utvecklingen och upprätthålla illusionen och dels vill tillskansa sig så mycket tekniska attiraljer som möjligt för att öka sin personliga makt. Företagen företar blodiga expeditioner in i Maskinstaden för att komma över ny teknik. Ibland attackeras anläggningar av Tekroner som förtvivlat försöker få tillbaka delar till maskinerna de vårdar. Vid sådana tillfällen så kan katastrofer inträffa som explosioner eller stora gasutsläpp; ett par exempel på allvarliga incidenter är Tjernobyl, som ökat cancerfrekvensen i hela Europa, och Union Carbides utsläpp i Indien, då tusentals människor dog. Oftast rör det sig dock om mindre utsläpp eller skador. RP kan följa efter liktorgruppen på en sådan expedition ifall SL önskar.

MEDIA

styrs nästan uteslutande av liktorer. När stora olyckor och katastrofer inträffar är media tidigt på platsen och möter ofta stora portaler till Metropolis eller upptäcker att delar av Metropolis ligger i vår värld. Liktorerna är sällan själva journalister utan styr redaktioner och nyhetsbyråer och kontrollerar på så sätt nästan all nyhetsbevakning och opinionsbildning. Medias liktorer har alltid en mycket stor överblick över portaler till Metropolis som de förvarar i stora arkiv. Ibland säljer de informationen dyrt till andra liktorer eller skänker den till allierade. RP kan komma över en diskett med lämplig information om SL vill att de skall kunna ta sig in i Metropolis. En aktivare möjlighet är att RP får ett tips av en nervös journalist om informationen och sedan bryter sig in och stjäl den, eller att de använder sina hackertalanger

hur de skall ta sig från en punkt till den andra. Detta sker nästan uteslutande med hjälp av fysiskt och psykiskt påfrestande ritualer. Ritualerna innehåller ofta självstympningar, människooffer, tortyr etc. Detta saknar i stort sett betydelse för att göra en övergång till Metropolis utan är främst avsett för att plåga människorna och öka dödsänglarnas kontroll över dem. Här följer några grupper med tämligen störda hellers som kan ta sig till Metropolis. Uppräkningen är inte uttömmande utan endast ett par exempel.

ROCKGRUPPER

som lever ut hela rockmyten har ofta en klar koppling till Metropolis. De är kanske inte själva hellers men har en dominant person i deras närhet som är det. Rockgrupperna drogar tungt, tatuerar sig och behandlar unga flickor illa. Fullt normalt hellerbeteende. Då och då genomgår de sjuka ritualer och förflyttar sig till Metropolis för att tortera en groupie eller att pröva droger som får hjärnan att koka. De har mycket svårt att skilja på fantasi och verklighet. De kan inte klart urskilja vad som är droginducerade upplevelser eller verklighet. I deras närhet förekommer infernovarelser som grupperna inte reflekterar över. Infernovarelserna släpar då och då iväg något fan som befinner sig på fel plats vid fel tidpunkt...

TERRORISTER

är mycket störda hellers som ständigt strävar efter grymmare och värre illdåd. Deras ledare kanske vandrar de mörka vägen mot uppvaknandet. Att kunna fly till Metropolis efter ett illdåd är oumbärligt för en terroristgrupp och de är relativt intimt allierade med sin dödsängel. Gruppen utför då och då uppdrag i Metropolis för sin dödsängel. En terroristgrupp är en mycket sluten kult där en primitiv hederskodex är allt och brott mot denna bestraffas med eviga plågor i Inferno.

UNGDOMSGÄNGEN

befinner sig i tonåren och har successivt brutit ned alla hämningar. Ett flitigt drogmissbruk, småkriminalitet och gatustrider har lett till en strävan efter större kickar. Gängen har en pakt med en dödsängel och uppskattar de sjuka ritualerna som de tillåts delta i. Övergångarna till och vistelsen i Metropolis är den ultimata kicken. En del av gängen är mycket råa och dödar och våldtar hämningslöst. Gängen utgör dödsänglarnas lydiga förlängda arm. De flesta försöker ta sig ur gängen då de kommer upp lite i åldrarna, men då kan det vara försent...

Hellers

Hellers saknar själva den mörka kraften, men har ingått en pakt med Astaroth eller någon dödsängel. Astaroth eller någon av dennes tjänare visar en heller

Nära uppvaknade

Människor som kommit långt mot uppvaknadet betraktas uteslutande som galna eller mycket excentriska. De rör sig tidvis inne i Metropolis för att finna



kunskap och nya ideér. Varje väg till uppvaknadet är individuell och de har utvecklat olika uppsättningar av förmågor och egenheter under sin vandring mot uppvaknadet. De är mycket slutna och svårkommunicerade. Om RP skall ha någon nytta eller hjälp av dem är det troligast att detta sker genom att utnyttja deras anteckningar eller artefakter, mer sällan genom direktkontakt. Här följer några exempel på grupper som är på väg mot uppvaknadet.

KONSTNÄRER

söker hela tiden nya uttryck och ideér vilket så småningom kan föra dem till Metropolis. Förvirrade upptäcker de att de plötsligt vandrar i den oändliga staden – övergången har skett helt omedvetet. Konstnären tror att de groteska saker han ser och upplever i Metropolis är en konstnärlig vision och ett bevis på deras geni. Till en början sker detta genom en slump, men så småningom utarbetar konstnären en metod för att komma över till Metropolis för att få inspiration. Metoderna de utvecklar är varierade och personliga, men involverar ofta det medium de arbetar i. En störd filmkonstnär gör perversa filmdikter som bryter ner illusionen och förflyttar en betraktare till Metropolis från Elysium. En målare gör bilder av förvriden arkitektur som plötsligt, efter timmars stirrande, blir till verklighet. En psykotisk poet skriver en dikt utan mellanrum mellan orden och utan skiljetecken med fyra olika språk slumpmässigt blandade. Om den läses i ett sträck förvrids varseblivingen så att alla vägar till Metropolis blir synliga eller så blir läsaren galen. Om RP följer efter en skum konstnär ett tag kan de komma över en möjlighet att ta sig till Metropolis, enligt SLs önskemål.

UPPFINNARE (GALNA GENIER)

skiljer sig en del från konstnärerna genom att de totalt förnekar några andra verkligheter. Visserligen förflyttar de sig till Maskinstaden och stjäl sina inventioner, men detta förträngs sedan helt. Uppfinnarnas ideal är väldigt rationalistiskt och de erkänner inga upplevelser som inte kan förklaras eller mätas i laboratorium. De utvecklar de också egna metoder att ta sig till Metropolis och Maskinstaden i synnerhet. Droger som styr hjärnans aktivitet och därmed varseblivningen och diverse maskiner med liknande funktioner är det vanligaste. Uppfinnarna är fanatiska och hänsynslösa när de befinner sig i Maskinstaden; de befinner sig i en mordisk trance. Ingenting stoppar dem från deras "upptäckter". Om en full skolbuss är ett hinder spränger uppfinnaren den utan betänkligheter. Uppfinnarna har ofta storhetsvansinne och mycket hög självuppfattning. Deras karriär slutar ofta med att deras besynnerliga maskiner dräper dem eller att Tekroner söker upp dem i Elysium för att stoppa dem för gott...

Infernovarelser

Vissa Infernovarelser rör sig mellan Elysium och Metropolis. Deras syfte med att uppsöka dessa världar är att plåga människorna. RP kan troligen möta dessa varelser i olika positioner och på olika platser i Elysiums samhällen. Deras främsta skäl att förflytta sig till Metropolis är flykt undan människor eller liktorer. En annan aktivitet som är vanlig är att släpa iväg ett par offer till Metropolis för att få lugn och ro med tortyr och slakt. Här nedan följer ett par exempel på platser de kan tänkas finnas. Dessa platser kan ha förbindelser med Inferno utöver sin närhet till Metropolis.

PURGATIDER

Dårhus
Fängelser
Koncentrationsläger
Medicinska försöksanläggningar

NEFARITER & DESPARITER

har ofta en hög, styrande position där de förekommer. De nedan uppräknade är bara ett fåtal platser där de kan förekomma. Dessa organisationer rör sig både i Metropolis och har förbindelser till Inferno.

FN-styrkors högsta befäl utgörs alla av nefariter. Blodbaden är ibland svåra att genomföra då FN är en så öppen organisation, men ett par hundratusen flyktingar per år pinas till döds av FN-trupperna. Deras primära verkningsområden är sk fredsbevarande operationer, där trupperna skär av stora områden fulla med flyktingar och "upptäcker" massakrer. I själva verket iscensätter FN-trupperna massmorden i sina avspärrade zoner.

Små kulter
Små företag (se "Happiest Moments" som exempel)
Legoknektar
Bordeller/sexklubbar

RAZIDER

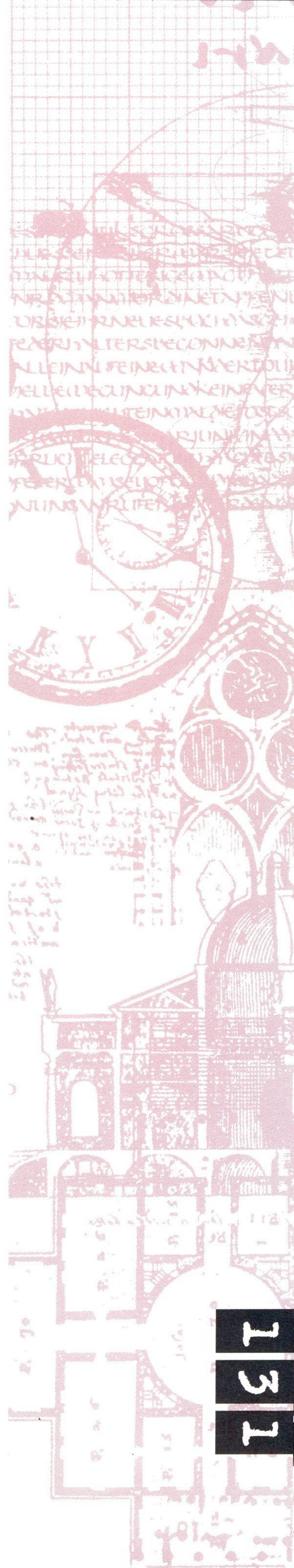
tar sig in i Elysium för att släpa bort människor att plåga. Ibland sker tortyren i Inferno, ibland i Metropolis. RP kan följa efter Razider in i Metropolis om de reagerar snabbt och vågar...

Metropolisvarelser:

Här nedan följer några Metropolis-varelser som kan förflytta sig mellan Metropolis och Elysium och också gör detta i begränsad uppfattning.

AZGHOULER

tar sig gärna in i Elysium för att lemlästa oskyldiga människor. Fria från människokontroll i Elysium slaktar azghouler obehärskat. Om en azghoul kontrolleras av en människa lyder den varje order utan att tveka och kan visa vägar mellan Elysium och



Den Mindre Arcanan

IT100	RESULTAT
1	Dödskallarnas svit; ess
2	Dödskallarnas svit; tio
3	Dödskallarnas svit; nio
4	Dödskallarnas svit; åtta
5	Dödskallarnas svit; sju
6	Dödskallarnas svit; sex
7	Dödskallarnas svit; fem
8	Dödskallarnas svit; fyra
9	Dödskallarnas svit; tre
10	Dödskallarnas svit; två
11	Dödskallarnas svit; ett
12	Rosornas svit; ess
13	Rosornas svit; tio
14	Rosornas svit; nio
15	Rosornas svit; åtta
16	Rosornas svit; sju
17	Rosornas svit; sex
18	Rosornas svit; fem
19	Rosornas svit; fyra
20	Rosornas svit; tre
21	Rosornas svit; två
22	Rosornas svit; ett
23	Timglasens svit; ess
24	Timglasens svit; tio
25	Timglasens svit; nio
26	Timglasens svit; åtta
27	Timglasens svit; sju
28	Timglasens svit; sex
29	Timglasens svit; fem
30	Timglasens svit; fyra
31	Timglasens svit; tre
32	Timglasens svit; två
33	Timglasens svit; ess
34	Ögonens svit; ess
35	Ögonens svit; tio
36	Ögonens svit; nio
37	Ögonens svit; åtta
38	Ögonens svit; sju
39	Ögonens svit; sex
40	Ögonens svit; fem
41	Ögonens svit; fyra
42	Ögonens svit; tre
43	Ögonens svit; två
44	Ögonens svit; ett
45	Månskärornas svit; ess
46	Månskärornas svit; tio
47	Månskärornas svit; nio
48	Månskärornas svit; åtta
49	Månskärornas svit; sju
50	Månskärornas svit; sex
51	Månskärornas svit; fem
52	Månskärornas svit; fyra
53	Månskärornas svit; tre
54	Månskärornas svit; två
55	Månskärornas svit; ess
56-00	Slå om.

Metropolis. En risk är att azghoulen för en till andra azghouler, som inte är kontrollerade... Det bör vara omöjligt för RP att kontrollera azghouler, överlåt den funktionen till SLP. Detta innebär inte att en guide till Metropolis, som är azghoul, inte kan vara användbar, men SL bör nyttja detta kontrollerat och restriktivt.

SERVILIER
lyder liktorernas order till punkt och pricka. Om de tvingas fatta egna beslut går det mycket långsamt och initiativlöst. De agerar ytterst ovilligt utan att ha rådfrågat en liktor och följer sedan ordern in i döden. De finns i närheten av liktorer och i samma organisationer (se ovan).

TEKRONER
söker sig in i Elysium för att undanröja hinder som stör deras maskiner eller för att ta tillbaks stulen teknologi. Det händer att de ger sig ut på rena straffexpeditioner mot företag och uppfinnare. Några andra skäl existerar inte för tekroner att röra sig mellan världarna.

I Metropolis

Händelser i Metropolis sker under påverkan av ockulta makter bortom rollpersonernas förstånd, men det är du som SL som förmedlar dessa händelser och du måste därför ikläda dig liktorernas, arkonternas, dödsänglarnas – ja till och med demiurgens roll. Det är du som i dessa väsens ställe drar i de osynliga trådarna, skapar de oförklarliga fenomen och målar upp de förbryllande och skrämmande scener som drabbar rollpersonerna. Detta ställer enorma krav på din berättarförmåga och din fantasi och det kan därför vara på sin plats med ett hjälpmedel.

Tarotikan

Äventyret Tarotikum, publicerat 1993, beskriver de 77 kort som utgör den ockulta Tarotkortleken, en kortlek som speglar verklighetens sanna natur och till och med hyser krafter att förändra den. Denna kortlek kan även sägas påverka skeendena i Metropolis och med hjälp av den kan du som spelledare ta rollpersonernas öden i dina händer. Du kan helt enkelt med en smula fantasi låta kortlekens "spådomar" utgöra grund för ditt berättande.

Korten i Tarotikan innehåller många symboler och tecken. Att tolka dem kräver insikt i universums lagar och människans fem världar. Få människor har till fullo förstått kortens hemliga innebörd eller kunnat använda deras inneboende krafter. Korten är som speglingar av den egna själen. Det enda sätt att lyckas läsa dem är att låta dem leda en in i ens djupaste inre. Att låta dem locka fram de blockerade insikter och den visdom som av Demiurgen hålls människan fördold.

Beskrivningarna nedan följs av en liten tolkning gjord för att fungera som avstamp för SL's egen fantasi. Sist kommer en speltillämpning av korten, dvs vad de skulle kunna innebära för en grupp rollpersoner, deras nära framtid eller äventyrets upplösning. SL kan använda korten som en slags händelse-/mötestabeller då varje kort har ett antal händelser eller specifika företeelser knutna till sig eller så kan de bara tjäna som inspirationskälla för en SL med idétorka.

ATT LÄGGA EN "SPÅDOM"
För att få uppslag till en händelse att utsätta rollpersonerna för delar du lämpligen upp kortleken i två högar; Den Mindre Arcanan, innehållande fem sviter om vardera elva kort, och Den Större Arcanan, som består av tjugotre kort representerande de krafter som styr Metropolis.

Sedan drar du ett kort ur Den Större Arcanan, vilket ger en fingervisning om händelsens natur enligt nedanstående specifikationer. Slutligen drar du även ett kort ur Den Mindre Arcanan, vilket modifierar händelsen och anger antal, styrka, eller grad.

Har du inte tillgång till den kortlek som beskrivits ovan kan tabellerna här intill komma till pass.

Den Mindre Arcanan

Den Mindre Arcanan utgörs av dödskallarnas svit, som symboliserar döden; rosornas svit, som symboliserar passionen; timglasens svit, som symboliserar tid och rum; ögonens svit, som symboliserar vansinnet och slutligen månskärornas svit, som symboliserar drömmen.

Varje svit består av elva kort, rangordnade från ett till ess. Denna rangordning ger varje händelse en grad; till exempel kan numren innebära antal motståndare om "spådomen" förutspår att rollpersonerna kommer att anfallas. Numren kan även tolkas som styrka eller intensitet; om kortet i Den Större Arcanan talar om att en RP kommer att skadas kan kortet ur Den Mindre Arcanan ge en indikation på hur stor skadan blir. Värdet på kortet kan även användas som "färdighetsvärde".

Förslag till tolkningar av kombinationen mellan korten i Den Större Arcanan och Den Mindre Arcanan återfinns här nedan. Notera att dessa förslag bara täcker en eller ett fåtal av kortens möjliga tolkningar. Du är som SL givetvis fri att tolka som du vill.

Den Större Arcanan

0-ANTHROPOS

MOTIV: Ett foster i ett ägg framför en siluett av Metropolis. Detta kort finns inte i ursprungsleken.

SYMBOLIK: Skapelsens frö. Början på slutet av fångenskap. Ägget står för hopp och återuppståndelse.

TOLKNING: Kortet visar på insikter som skall komma. Kunskap som befriare. Kan också stå för en vän eller en hjälpare.

SPELSITUATION: Rollpersonerna finner eller görs medvetna om en väg till eller ut ur Metropolis. Den Mindre Arcanan avgör till eller från vilken miljö denna väg leder. Rosornas svit = Ruinerna; Ögonens svit = Labyrinten; Dödskallarnas svit = Underjorden; Månskärornas svit = Den Levande Staden; Timglas = Maskinstaden. Värdet på kortet anger hur många dagar det tar innan rollpersonerna når denna vetskap eller finner denna väg.

I- DEMIURGOS

MOTIV:Ett öga i en triangel, omgivet av ett ljussken.

SYMBOLIK: Det allseende ögat, Demiurgens öga. Människans trefaldiga natur, mörker, ljus och kropp eller födelse, liv och död.

TOLKNING: Kortet indikerar en början på något viktigt. En handlingens tid är i antågande. Dold potential och kraft kommer att ge sig tillkänna. Kan också syfta på en person, en lärare eller guide.

SPELSITUATION: Rollpersonerna får en uppenbarelse; en vision som väcker delar av deras slumrande krafter till liv. Visionen har anknytning till deras framtid, kanske i samband med syftet till deras vistelse i Metropolis. Resultatet blir att deras egenskaper gradvis förändras (se avsnittet Följder för RP här nedan). Den Mindre Arcanan avgör vilken egenskap. Rosornas svit = KAR; Ögonens svit = UPP; Dödskallarnas svit = TÅL; Månskärornas svit = EGO; Timglasens svit = RÖR. Värdet på kortet anger hur stor förändringen blir: 1-5 = +1; 6-8 = +2; 9-10 = +3; Ess = +5. Förändringen tar ungefär en vecka och modifierar deras mentala balans med tjugo; plus för de som har en balans över noll och minus för de vars mentala balans understiger noll. Rollpersonerna får dessutom en ny fördel (SL's val).

II-ASTAROTH

MOTIV:En behornad varelse med en orm runt höften, ett pentagram i höger hand, en eldslåga i vänster och en fjättrad människa vid fötterna. En svart sol i bakgrunden.

SYMBOLIK: Mörkrets furste. Ormen är symbol för Demiurgens fiende eller motsats, evighet och pånyttfödelse. Pentagrammet visar på människans motsatta natur. Den förtärande elden.

TOLKNING: Bedrägeri och falskhet bland vänner och/eller människor i omgivningen är att vänta. Rening och eventuell död med pånyttfödelse. En person med överlägsen makt.

SPELSITUATION: Rollpersonerna får en uppenbarelse, en skräckvision som bryter ned och dehumaniserar dem. Visionen är mycket verklighetstrogen och har sitt ursprung i rollpersonernas förflutna, t ex en mörk hemlighet. Resultatet är en förändring av deras egenskaper (se avsnittet Följder för RP här nedan).och Den Mindre Arcanan avgör vilken. Rosornas svit = KAR; Ögonens svit = UPP; Dödskallarnas svit = TÅL; Månskärornas svit = EGO; Timglasens svit = RÖR. Värdet på kortet anger hur stor förändringen blir: 1 = -5; 2-3 = -3; 4-6 = -2; 7-Ess = -1. Förändringen tar en vecka och modifierar deras mentala balans med tjugo; plus för de som har en balans under noll och minus för de vars mentala balans överstiger noll. Dessutom får rollpersonerna ytterligare en nackdel (SL's val).

III-KETHER

MOTIV:En härskare med krona, gissel och riksäpple sittande på en tron prydd med vädurar. Två beslöjade liktorer knäböjer vid tronen.

SYMBOLIK: En konung, en härskare. Upphöjd och tillbedd. Väduren är en symbol för den manliga kraften men också för en hjordens ledare

TOLKNING: Kortet pekar på materiell framgång och stabilitet men kan också berätta om en auktoritet, en fadersgestalt.

SPELSITUATION: Rollpersonerna – eller en av dem – intar en central ledarposition i en grupp, eller tilldelas ett stort ansvar.

IV- CHOKMAH

MOTIV:En behornad, krönt och skäggig fadersgestalt omgiven av små, nakna kvinnor och barn. Hela kortet är suddigt som om det är på väg att försvinna.

SYMBOLIK: En patriark, en frälsare. Han betvingar människornas själar som symboliseras av de nakna

Den Större Arcanan

IT100	RESULTAT
1	I- Demiurgos
2	II-Astaroth
3	III-Kether
4	IV- Chokmah
5	V-Binah
6	VI-Chesed
7	VII-Geburah
8	VIII-Tiphareth
9	IX-Netzach
10	X-Hod
11	XI-Yesod
12	XII-Malkuth
13	XIII-Thaumiel
14	XIV-Chagidiel
15	XV-Sathariel
16	XVI-Gamichicoth
17	XVII-Golab
18	XVIII-Togarini
19	XIX-Hareb-Serap
20	XX-Samael
21	XXI-Gamaliel
22	XXII-Nahemoth
23-99	Slå om.
00	0-Anthropos

individerna. Ändå framstår han som en trygg men sträng fader liksom Binah är en moder.

TOLKNING: En stark andlig upplevelse är i antågande. Den egna viljan och självbevarelsedriften kommer att sättas på prov. Kan också stå för en person med stora andliga krafter, god eller ond.

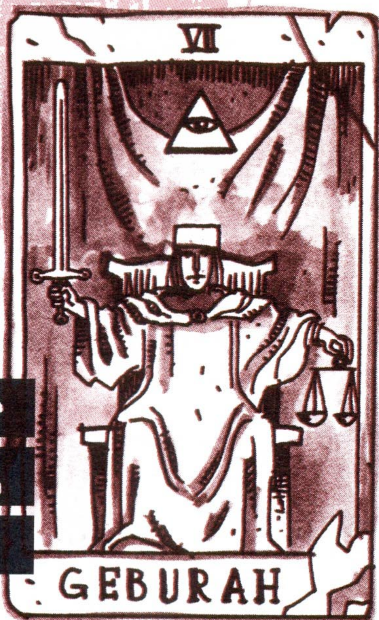
SPELSITUATION: Rollpersonerna tvingas genomgå en prövning; de måste bevisa sin värdighet eller förskjutas och föraktas. Prövningens natur avgörs av Den Mindre Arcanan. Rosornas svit = visa barmhärtighet eller storsinthet; Ögonens svit = lösa en gåta eller problem; Dödskallarnas svit = dräpa någon eller trotsa döden och visa tapperhet; Månskärornas svit = skapa något av andligt eller konstnärligt värde; Timglasens svit = genomföra en stor fysisk bedrift. Kortets dubbla värde anger vilken effekt som krävs på ett eventuellt färdighetsslag.

V-BINAH

MOTIV: Madonnan med barnet sittande på en pall på ett schackrutigt golv.

SYMBOLIK: Schackrutorna står för tillvaron som en plats för motstridiga makter och krafter. Ljus och mörker, manligt och kvinnligt, tiden och rummet. Madonnan står för tryggheten. Den säkra modersfamnen. Barnet är människan som tas omhand av gudinnan.

TOLKNING: Ett viktigt beslut kommer att behöva tas. En tid av kaos där vägvalen är många men där det bara finns en väg som är rätt.



SPELSITUATION: Rollpersonerna möter någon som behöver deras hjälp på något sätt, men om de inte fattar rätt beslut misslyckas de, vilket får ödesdigra konsekvenser. Den Mindre Arcanan antyder vilken sorts tillvägagångssätt som är det rätta. Rosornas svit = känslomässigt och intensivt; Ögonens svit = intellektuellt och kyligt; Dödskallarnas svit = burdust och kraftfullt; Månskärornas svit = visionärt och målande; Timglasens svit = noggrannt och välplanerat. Värdet på kortet anger på en subjektiv skala hur svåra konsekvenserna av ett felaktigt tillvägagångssätt blir, eller hur positiv effekten av ett lyckat resultat blir. Ett representerar mycket små konsekvenser eller liten effekt; ess representerar livsavgörande konsekvenser eller stor framgång och lycka.

VI-CHESED

MOTIV: En kostymklädd, vit man med börs i bältet ger vatten till en fjättrad, svart man med en bindel för ögonen. En vit sfinx flyger på himlen. Hela kortet är suddigt som om det var på väg att försvinna.

SYMBOLIK: Kortet uttrycker det dubbla i illusionen. En hjälpare, Chesed, som håller en fjättrad man med vatten men samtidigt inte lossar hans bojor.

TOLKNING: En besvärlig situation ser ut att lösa sig. Kan också indikera en individ som erbjuder hjälp i ett svårt läge. Viktigt är att notera att hjälpen kommer ändå i syfte att kväsa andra behov.

SPELSITUATION: Rollpersonerna erbjuds hjälp ur en svår belägenhet, men om de tar emot hjälpen tvingas de göra en stor uppoffring. Uppoffringens natur eller resultatet av uppoffringen avgörs av Den Mindre Arcanan. Rosornas svit = någon närstående eller något kärt föremål förloras; Ögonens svit = förlorar minnet eller förnuftet; Dödskallarnas svit = förlorar hälsa, kroppsdel eller rent av livet; Månskärornas svit = drabbas av svåra mardrömmar; Timglasens svit = åldras hastigt. Kortets värde antyder hur stor uppoffringen blir; ett innebär obetydlig och ess betyder livsavgörande.

VII-GEBURAH

MOTIV: En domare sitter i en fotsid dräkt på en tron. Han håller ett tveeggat svärd i höger hand och en vågskål i vänster. Ett draperi hålls uppe av en triangel med ett öga på bakom honom.

SYMBOLIK: Domen ingen kommer undan. Det obarmhärtiga svärdet vars två eggar symboliserar de kompletterande motsatserna liv och död, skapelse och förstörelse.

TOLKNING: Inget brott kommer att passera ostraffat. Kortet varnar och antyder att stor försiktighet är en viktig egenskap i den näraliggande framtiden. Kan också stå för en viljestark person med hög moral.

SPELSITUATION: Rollpersonerna ställs till svars för begångna fel och måste rättfärdiga sina dåd. Den Mindre Arcanan indikerar vilken sorts fel de anklagas för. Rosornas svit = ett svek mot någon som litat på dem och hållit av dem; Ögonens svit = en överilad, obalanserad och omotiverad handling som orsakat svåra själsliga konsekvenser; Dödskallarnas svit = ett brutalt fysiskt övergrepp; Månskärornas svit = en lögn som fått stora moraliska konsekvenser; Timglas = en akt som orsakat stor materiell förändring och omställning för en mängd

berörda människor. Det dubbla värdet av kortet är den effekt som rollpersonerna måste uppnå med en lämplig KAR-baserad färdighet för att övertyga om sin oskuld. SL kan naturligtvis modifiera effekten med hänsyn till spelarnas rollspelande.

VIII-TIPHARETH

MOTIV: En spindel, med ett evighetstecken på ryggen, som sitter i ett nät.

SYMBOLIK: Hon som väver ödet. Som spinner livets trådar vilka löper genom alla människor och binder dem samman till henne själv.

TOLKNING: Ett livsavgörande ögonblick eller händelse kommer sätta spår som ej går att utplåna, världen kommer aldrig mer vara sig lik. Kontroll från högre ort kommer att styra och ställa, lite utrymme för egna initiativ.

SPELSITUATION: Rollpersonerna tvingas in i en situation mot sin vilja, nödgas välja "mellan pest och kolera" och deras personligheter förändras. Dra ytterligare ett kort ur Den Mindre Arcanan. De två korten markerar vilken sorts val de ställs inför; de måste välja ett av korten och det kort de väljer bort kommer att inverka menligt på deras fortsatta liv. Rosornas svit = något känslomässigt värdefullt; Ögonens svit = mental hälsa, själsligt välbefinnande; Dödskallarnas svit = kroppslig funktion, fysisk hälsa; Månskärornas svit = mål och önskningar; Timglas = ålder, livslängd. Kortets värde definierar effektens grad: ett innebär liten och kortvarig effekt; ess betyder stor och livslång effekt.

IX-NETZACH

MOTIV: En riddare med ett lejon på skölden och ett svärd på bröstet håller lansen mot en besegrad fiende. Bombflygplan i bakgrunden.

SYMBOLIK: Lejonet står för makt, styrka, militär överhöghet och krig.

TOLKNING: Tumult och strid väntas. Krig och väpnad konflikt där de fega straffas.

SPELSITUATION: Rollpersonerna blir inblandade i en brutal strid och deras överlevnad hänger i en skör tråd. Den Mindre Arcanan markerar antagonisternas härkomst och art. Rosornas svit = Wolven, ferocco eller andra varelser av rovdjursnatur; Ögonens svit = borderliners, zelother, underjordens barn eller varelser knutna till vansinnets domäner; Dödskallarnas svit = purgatider, razider, nefariter, destruktater, legionärer eller andra varelser bördiga från Inferno; Månskärornas svit = azghouler eller psyfager, drömvandrare och andra varelser knutna till drömmens värld; Timglas = psilositer, aspekti, tekroner och andra varelser associerade till Maskinstaden och tid och rum. Värdet på kortet anger mängden av angripare. En etta markerar att motståndarna är mänskliga och ett nytt kort ur Den Mindre Arkanan indikerar deras antal.

X-HOD

MOTIV: En bödel med ett tveeggat svärd står mellan en knäböjande, bakbunden man och en svart hund med svansen mellan benen. Hängda människor dinglar i galgar i bakgrunden. En svart sfinx flyger i bakgrunden. Kortet är suddigt.

SYMBOLIK: Död, förruttnelse och destruktiva krafter. Den svarta hunden är de fördömdas följeslagare.

TOLKNING: Kortet står för lidande och smärta. En stor förlust, materiell eller kroppslig.

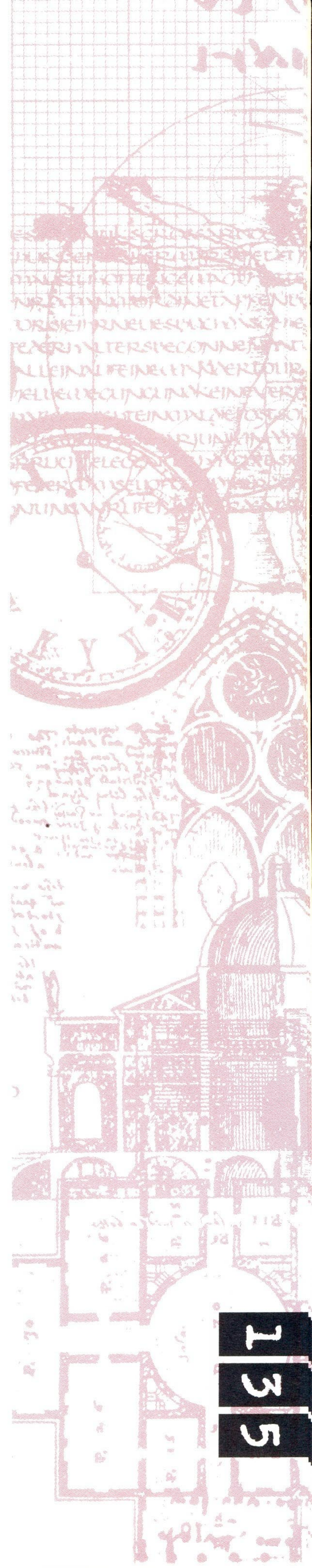
SPELSITUATION: Rollpersonerna utsätts för godtycklig bestraffning, utan uppenbara eller begripliga motiv. Kortet ur Den Mindre Arcanan markerar bestraffningens natur: Rosornas svit = frestelse och plåga, känsloavtrubbning, hämningar och svåra följder för rollpersonernas KAR-baserade färdigheter och egenskaper; Ögonens svit = mental påfrestning, plötsliga visioner och störningar som påverkar UPP-relaterade färdigheter ; Dödskallarnas svit = fysisk tortyr, påfrestningar på TÅL och fysiska attribut; Månskärornas svit = rollpersonernas värsta mardrömmar blir verklighet och angriper EGO-baserade färdigheter; Timglasens svit = invalidisering och inskränkning på rollpersonernas RÖR-associerade färdigheter. Värdet på kortet definierar färdighetsmodifieringarna: 1-2= -3; 3-6= -2; 7-ess = -1.

XI-YESOD

MOTIV: En ockrare räknar pengar framför en rosenspaljé. En utmärglad tiggare sitter framför hans bord.

SYMBOLIK: Rosorna indikerar vällust, lidelse, vin, sinnlighet och förförelse. Materiell förtjänst på andras bekostnad.

TOLKNING: Pengar kommer inte att vara något problem. Materiell lycka. All framgång är dock förknippad med någon annans omedelbara förlust. Kan också stå för någon, en person, som vill utnyttja en situation till sin egen fördel.





SPELSITUATION: Rollpersonerna kommer något mycket värdefullt på spåren, men om de tillskansar sig denna rikedom kommer något motsvarande i Elysium att utplånas eller negeras. Den Mindre Arcanan indikerar vilken sorts värde det rör sig om. Rosornas svit = en upptäckt av konstnärlig art; Ögonens svit = lösningen på en väl fördold hemlighet, ett svårt dilemma; Dödskallarnas svit = medlen att återuppväcka en eller flera döda; Månskärornas svit = medel att förverkliga en dröm, att uppfylla en djup längtan; Timglasens svit = ett eller flera föremål av stort materiellt värde . Kortets värde antyder värdet samt effekten av motsvarighetens utplånande: ett innebär litet värde och obetydlig effekt; ess innebär mycket stort värde och dramatisk effekt.

XII-MALKUTH

MOTIV: En kvinna i höftskynke med en ankh runt halsen står på en halvcirkel. I sin lyftade högra hand har hon en stav. Hennes sänkta vänstra hand sänder en blixt mot marken som klyver halvcirkeln hon står på. Över henne finns ett evighetstecken. Till höger livets träd som en stockros. Till vänster kunskapens träd med ormen.

SYMBOLIK: Ankhen står för livet och odödligheten. Kortet symboliserar också kunskapen som befriar och illusionens rämnande, en process som alltid pågår.

TOLKNING: Kortet förutspår en kommande upplysning eller insikt. Frihet från gamla bojor.

SPELSITUATION: Rollpersonerna kommer till Spegelsalarna – eller möter en uppvaknad – och erbjuds kunskaper som kan kraftigt förändra deras mentala balans. Den Mindre Arcanan avgör vilken sorts kunskaper: Rosornas svit = Elysium och illusionens beskaffenhet; Ögonens svit = kunskap om Metropolis och det vansinniga maktspelet bakom illusionen; Dödskallarnas svit = kunskap om Inferno och det som följer efter döden; Månskärornas svit = kunskap om Limbo och drömmarnas kraft; Timglasens svit = kunskap om Labyrinten och det som skiljer världarna åt. Det dubbla värdet på kortet representerar modifikationen till den mentala balansen; positiv för RP med balans över noll och negativ för RP med balans under noll.

XIII-THAUMIEL

MOTIV: En monstruös härskare med gissel, järnkrona och dödskalle på en tron prydd med vädursskallar. Vid hans fötter sitter två knäböjande razider. Bakom dem syns kugghjul och slavar som bär bördor över en väg.

SYMBOLIK: Gisslet varnar om lidande och står också för makt, överhöghet och manlig styrka. Vädurarna symboliserar åskan och vreden. De förslavade stretar i bakgrunden.

TOLKNING: Kortet pekar på en obeveklig kraft. En kraft som tjänar sina egna syften. Kan också stå för en stark och orättvis mansgestalt.

SPELSITUATION: Rollpersonernas auktoritet ifrågasätts och en av dem tvingas utkämpa en kamp på liv och död för att befästa deras ställning. Den rollperson som har högst värde i den egenskap som Den Mindre Arcanan indikerar är den utvalde. Rosornas svit = KAR, ; Ögonens svit = UPP; Dödskallarnas svit = TÅL; Månskärornas svit = EGO; Timglasens svit = RÖR. Den Mindre Arcanan utser också motståndet enligt beskrivningen av Netzach ovan. Det dubbla värdet på kortet anger den av SL utvalde opponentens skicklighet i de relevanta stridsfärdigheterna.

XIV-CHAGIDIEL

MOTIV: En utmärglad, monstruös mansfigur med faraoniskt skägg och en inverterad ankh i pannan. Han håller ett barn hängande i foten med höger hand och en nedåtvänd fackla i vänster hand.

SYMBOLIK: Ondska och förgörande krafter. Den nedåtvända facklan symboliserar livslågans motsatta kraft, den förtärande döden.

TOLKNING: Kortet varnar om ett övergrepp som leder till permanenta skador eller kanske en egen oåterkallelig och felaktig handling som är katastrofal för någon nära anhörig.

SPELSITUATION: Rollpersonerna utlöser ovetandes en katastrof som drabbar både dem själva och andra. Kortet ur Den Mindre Arcanan avgör denna katastrofs natur: Rosornas svit = en tidigare mycket god relation mellan släktingar, ättlingar, grannar eller landsfränder förvrids till öppet hat; Ögonens svit = utbrott av galenskap och vansinnesdåd; Dödskallarnas svit = krigsutbrott eller grova brott mot mänskliga rättigheter; Månskärornas svit = människors kollektiva undermedvetna eller attityder och värderingar påverkas radikalt; Timglasens svit = naturkatastrofer eller olycksbådande fenomen. Kortets värde beskriver katastrofens omfattning och långvarighet. Ett innebär lokal, mycket begränsad omfattning och ess betyder en världsomspännande katastrof med långvarig verkan.

XV-SATHARIEL

MOTIV: En förtorkad förvriden kvinna slukar ett barn.



Ett förtorkat träd står på hennes högra sida. Taggiga berg och en svart måne syns i bakgrunden.

SYMBOLIK: Kaos och förintelse. Månen, den svarta, står här för en perverterad aspekt av den kvinnliga kraften. Förtärande i stället för närande.

TOLKNING: Fasta föreställningar kastas omkull. Vänner blir fiender och tvärtom. Gott blir ont och framtiden kommer att bli kaotisk och full av motsättningar.

SPELSITUATION: Rollpersonerna konfronteras med skepnader ur sina förflutna men allt är förändrat, vänner har blivit fiender. Den Mindre Arcanan klargör vilken relation rollpersonen hade till denna skepnad från det förflutna: Rosornas svit = en älskad vän eller släkting; Ögonens svit = en respekterad motpart eller kollega ; Dödskallarnas svit = en person som lidit för rollpersonens skull, möjligen en släkting; Månskärornas svit = en person som sett upp till och kanske rentav avgudat rollpersonen; Timglasens svit = rollpersonen själv i tidigare eller senare inkarnation. Värdet på kortet är liktydigt med den negativa modifikation av den mentala balansen som blir följden.

XVI-GAMICHICOTH

MOTIV: Döden dansar med en bägare i höger hand och en druvklase i vänster. Svältande människor sträcker sig efter honom.

SYMBOLIK: En skenbar hjälp. Ett löfte som sviks. De svältande representerar mänskligheten som desperat söker komma åt maten fastän den ofelbart leder dem i fördärvet och i döden.

TOLKNING: En tid av hårda umbäranden är att vänta. Den fysiska världen och omgivningen kommer att bli den värsta fienden. Kan också förutspå ett möte med en bedragare eller med människor som förlorat allt förnuft.

SPELSITUATION: Rollpersonerna drabbas av en hägring eller en vision som utlovar räddning undan en situation präglad av svåra umbäranden, men som visar sig leda dem rakt in i fördärvet. Kortet ur Den Mindre Arcanan visar dels vad hägringen lockar med och (inom parentes) vad som blir den verkliga effekten. Rosornas svit = kärlek, sex, total njutning (svek, svartsjuka, stympat känsloliv); Ögonens svit = upplysning, information, kunskap (outhärdliga, ångestladdade visioner om verklighetens sanna natur) ; Dödskallarnas svit = vila, föda, dryck (sjukdom, svaghet); Månskärornas svit = önskningar som kan gå i uppfyllelse (förakt, hån och förödmjukelse); Timglasens svit = välbekanta miljöer och platser (chock, alienering, panik). Kortets dubbla värde anger den effekt på UPP eller EGO som krävs för att se igenom den falska visionen.

XVII-GOLAB

MOTIV: En sargad kropp ligger blödande på ett altare. Bakom det står en varelse med blodiga knivar till händer och en bödelshuva över huvudet.

SYMBOLIK: Altaret symboliserar den förening med gudomen tillika bestraffaren som sker genom blodsoffret och smärtan. Den anonyme bödeln står för det obevekliga i ett straff som inte har något brott.

TOLKNING: En djup smärta föranleder ett förräderi. Kan också förutspå meningslös död eller ett moraliskt förfall.

SPELSITUATION: Rollpersonerna fängslas och torteras och uppviglas mot varandra. En av dem måste dö och det är upp till dem att bestämma vem. Låt dem slå egenskapsslag mot den egenskap som Den Mindre Arcanan anvisar och modifiera gärna slagen efter hur övertygande spelaren argumenterar för sin RP's liv. Den som först misslyckas dör. Rosornas svit = KAR; Ögonens svit = UPP; Dödskallarnas svit = TÅL; Månskärornas svit = EGO; Timglasens svit = RÖR. "Vinnarna" förlorar EGO och värdet på kortet anger hur mycket: 1-2 = -3; 3-6 = -2; 7-ess = -1.

XVIII-TOGARINI

MOTIV: En helt beslöjad gestalt står med en fackla i vardera handen vänd mot jorden och två inverterade pentagram. I bakgrunden syns levande döda som tar sig upp på en kyrkogård.

SYMBOLIK: De inverterade pentagrammen står för död och för livet i döden. De nedåtvända facklorna förstärker kortets negativa karaktär. Döden är bara början.

TOLKNING: Psykisk sjukdom och fruktan kommer inom en snar framtid. Kan också stå för ett möte med en sedan länge död person.

SPELSITUATION: Rollpersonerna hemsöks av varelser eller människor de dödat, eller vänner som dött (gamla RP?). Värdet på kortet ur Den Mindre Arcanan är liktydigt med den negativa skräckslagsmodifikationen.



XIX-HAREB-SERAP

MOTIV: Ett oändligt slagfält med döda finns i förgrunden. Vid horisonten syns ett skelettansikte som bildas ur en atomsprängning.

SYMBOLIK: Total förintelse. Allting har ett slut. Atombombsmolnet symboliserar den moderna tekniken i dess mest förödande aspekt.

TOLKNING: En gammal ordning tar slut och en ny gör sitt intåg. Kortet står för förändring men en förändring genom totalt utplånande av något gammalt.

SPELSITUATION: Rollpersonerna hamnar i en omgivning där svåra och skoningslösa sjukdomar hotar dem. Den Mindre Arcanan ger en fingervisning om vilken sorts sjukdom RP riskerar att drabbas av. Rosornas svit = AIDS; Ögonens svit = fobier, manier, schizofreni; Dödskallarnas svit= pest; Månskärornas svit = alzheimer, minnesförlust; Timglasens svit = cancer, radioaktiv smitta. Värdet på kortet ur Den Mindre Arcanan representerar den effekt på TÅL eller EGO som rollpersonerna behöver slå för att undgå att drabbas.

XX-SAMAEL

MOTIV: En huksittande man med förbundna ögon och en dolk i vardera handen sitter på en hög med blodiga lik. Han är blodig upp till armbågarna. Bakom honom flyger två svarta Kriossfinxer.

SYMBOLIK: Dolkarna symboliserar rättskipningen genom döden. Bindeln indikerar att ingen försoning är möjlig. Sfinxerna symboliserar den tystnad och det lugn som komma skall men också styrka och genom sin svarta färg även obetänksamhet.

TOLKNING: En gammal oförrätt kommer att betalas tillbaka våldsamt och med oanade konsekvenser för andra i omgivningen. Kortet kan också stå för ett felaktigt val eller en person som kommer att bli dödad av den kortet läses för.

SPELSITUATION: En av rollpersonernas mörka hemligheter väcks till liv och rollpersonen tvingas genomleva händelsen igen. Kortet ur Den Mindre Arcanan avgör vilken rollperson som drabbas. Rosornas svit = RP med högst KAR; Ögonens svit = RP med högst UPP; Dödskallarnas svit = RP med högst TÅL; Månskärornas svit = RP med högst EGO; Timglasens svit = RP med högst RÖR. Den Mindre Arcanan indikerar den negativa modifikationen på den mentala balansen. Nya nackdelar kan även uppkomma.

XXI-GAMALIEL

MOTIV: Ett älskande par hänger plågade i kedjor mellan svarta pelare.

SYMBOLIK: En förvriden kärlek. Smärta i stället för ömhet. Kedjorna antyder också ett tvång som ligger bakom akten.

TOLKNING: Kortet pekar på en relation, fylld med aggressivitet och ångest, som komma skall. Kanske en våldtäkt. Kan också antyda att en redan etablerad kontakt perverteras eller förvrids till något sjukt.

SPELSITUATION: Rollpersonerna upptäcker vid återinträdet i Elysium att någon i deras absoluta närhet har förändrats radikalt och oförklarligt, eller anklagar rollpersonen för att ha förändrats. Kortet ur Den Mindre Arkanan representerar förändringen: Rosornas svit = kärlek förvrids till hat; Ögonens svit = gemensamma erfarenheter och referensramar byts mot vansinne och totalt missförstånd; Dödskallarnas svit = fysiska attribut förändras; Månskärornas svit = empati och gemensamma mål blir förbytta i oförstående och avståndstagande; Timglasens svit = minnen och upplevelser raderas eller modifieras. Kortets värde symboliserar förändringens grad; ett innebär liten, knappt märkbar förändring och ess tolkas som total, övergripande förändring.

XXII-NAHEMOTH

MOTIV: En huksittande, fiskliknande varelse i ett öde landskap.

SYMBOLIK: Hopplöshet och maktlöshet. Den fiskliknande varelsen kan inte överleva i det öde landskapet. Det finns bara en sak att gör, att vänta på döden och befrielsen. Landskapet symboliserar det faktum att vi alla är ensamma och att trots att vi kan gå åt alla håll kommer vi aldrig att uppnå något, landskapet är oändligt.

TOLKNING: En tid av frustration. Inga val synes rätt. Allting kommer att gå emot och ingen hjälp finns att få någonstans. Kan också peka på en plötslig upplevelse av en helt okänd miljö eller situation.

SPELSITUATION: Rollpersonerna kommer till en ny miljö, går vilse och kan inte ta sig därifrån. Den Mindre Arcanan avgör vilken miljö: Rosor = Ruinerna; Ögon = Labyrinten; Dödskallar = Underjorden; Månskäror = Den Levande Staden; Timglas = Maskinstaden. Värdet på kortet anger hur många dagar det tar innan rollpersonerna finner en väg därifrån.



Från Metropolis

Metropolis är en stad full av dödliga faror och oförglömliga upplevelser. En vistelse i den mörka staden låter sig inte alltid enbart leva kvar i minnet. Starka krafter och ofattbara insikter förändrar människor som väl hamnat på de blanka gatorna, i de öde ruinerna och de dammtäckta korridorerna. Psykiska störningar eller rena mutationer – det kan yttra sig på många sätt men ingen lämnar Metropolis som den han var när han kom dit.

Nedanstående är bara riktlinjer och kan användas fritt av en spelledare. Viktigt är att inte bara godtyckligt straffa rollpersonerna utan att göra det på ett intressant sätt som kan bidra till rollpersonens utveckling åt det ena eller andra hållet.

Följder för RP

Att vandra i Metropolis är som att vandra in i sig själv; in i de allra djupaste och dolda skrymslena av det egna medvetandet. Man konfronteras inte bara med en ny bild av verkligheten utan också med sitt sanna jag. Ingen går opåverkad genom Metropolis.

FÖRÄNDRADE EGENSKAPER

En rollpersons egenskaper kan ha påverkats negativt av hans/hennes vistelse i Metropolis. Dessa förändringar är till viss mån avhängiga av vilket palats som varit närmast.

UTS

Spår av trötthet. Ett jagat yttre. Ringar under ögonen och sämre hy. Utslag och i vissa fall klåda. Hud som lossnar och håravfall.

TÅL

Rollpersonen får lätt infektioner och förkylningar, rinnande näsa och svullna ögon. Andfåddhet och ökad perspiration.

STY

Blekare hy och klenare lemmar. Skörare benstomme och större risk för benbrott och sträckningar.

RÖR

Klumpighet. Sämre koordination och skakiga händer. En tilltagande övervikt.

UTB

Koncentrationssvårigheter och ett splittrat sinne.

KAR

Ögonen tappar all glans. Hyn bleknar och drabbas av utslag. Rösten spricker allt oftare och skär i falsett.

UPP

Grumliga ögon som leder till sämre syn. Infektioner i öronen och allergier som sätter ned hörsel respektive lukt- och smaksinnena.

EGO

Försämrat minne. Snabba svettningsattacker vid stress. Flackande blick och ticks.

NACKDELAR OCH FÖRDELAR

En rollpersons nack- och fördelar kan ha påverkats av Metropolis. SL kan helt enkelt låta höja graden hos en sådan eller tilldela rollpersonen en ny. T.ex kan en "Lögnare" (Regelboken s. 53) förvärras till att bli "Mytoman".

FÖRÄNDRAD MENTAL BALANS

Rollpersonens vistelse i Metropolis, om än så kort, förändrar för alltid hans/hennes sätt att se världen. Han /hon har genom sina starka psykiska erfarenheter kommit närmare insikten, uppvaknandet. Detta yttrar sig genom att rollpersonens mentala balans förskjuts i riktning mot uppvaknandet må det vara den ljusa eller mörka vägen. Hur mycket rollpersonen påverkas beror på vad han/hon varit med om i Metropolis och hur länge han/hon varit där.

SKADOR

Skador man åsamkats i Metropolis är inte alltid vad de

FÖRÄNDRADE EGENSKAPER PÅVERKAN	MOD.
DEMIURGEN	+2
TIPHARETH	+2
MALKUTH	+2
BINAH	+2
NETZACH	-2
GEBURAH	-2
HOD	-2
KETHER	-2
DE DÖDA PALATSEN	0
T20	**EGENSKAP**
-1–1	UTS
2–4	TÅL
5–7	STY
8–10	RÖR
11–13	UTB
14–16	KAR
17–19	UPP
20–22	EGO

Förändrade egenskaper

Rollpersonen eller SL slår en T20 modifierad av respektive arkont. Den egenskap som så slumpas fram har påverkats 1-3 steg. Hur mycket bestämmer SL och det bör avspeglas i förändringens art, se tabellen intill.



FÖRÄNDRAD MENTAL BALANS UPPLEVELSENS ART	POÄNG
LINDRIG (ATT HA SETT MUTERADE OCH SKADADE MÄNNISKOR ELLER MÖTT HUMANOIDA MONSTER)	+/-2
MEDELSVÅR (ATT HA DÖDAT ELLER SKADAT MÄNNISKOR, BEVITTNAT AVRÄTTNINGAR ELLER BLIVIT ALLVARLIGT SKADAD)	+/- 5
SVÅR (ATT HA MEDVERKAT VID RITUALMORD, DELTAGIT I MASSAVRÄTTNINGAR, DÖDAT SINA VÄNNER ELLER BLIVIT UTSATT FÖR EXTREMA EXPERIMENT AV ARKONTERNAS TJÄNARE)	+/- 10

TIDSASPEKTEN	
FÖR VARJE TVÅ TIMMAR (ELYSIUM-TID) RP VISTATS I METROPOLIS:	±1

SKADOR & SÅR SKADA	MOD.
SKRÅMA	+1
LÄTT SÅR	+2
ALLVARLIGT SÅR	+3
SÄRSKILT VAPEN SKADADE RP	+2
RP SKADADES UNDER RITUELLA FORMER	+3
T20	**EFFEKT**
1-5	INGEN EFFEKT
6-15	ÄRR
16-19	MUTATION
20	FUNKTIONSFEL OCH MUTATION

verkade vara när man väl kommit därifrån. Lätta skador eller skråmor kan ha satt ohyggliga spår på rollpersonens kropp medan allvarliga skador kan leda till svåra, permanenta funktionsfel. Här får SL själv avgöra vilka sår som får värre konsekvenser i Elysium. Skador som har ådragits under speciella omständigheter, t.ex. om en rollperson skurits över kinden med en rituell kniv med vilken någon just styckat en lodis, är sådana som kan ge särskilda effekter. Använd tabellen nedan eller improvisera.

Beroende på vart såret var blir följderna naturligtvis olika. Ett ärr från en huvudskada ger minus till rollpersonens UTS (-1). En mutation ger också minus i UTS (-2). Ett funktionsfel i huvudet resulterar i förlamning av en ansiktshalva eller konstant dreglande, SL får improvisera (-4 UTS). Mutationer kan yttra sig som utväxter eller förändring av hudens sammansättning, fjällbildning, kompakta blåsor eller extrem hårväxt. Funktionsfel leder till att rollpersonen får svårigheter att använda den skadade kroppsdelen. Om SL vill kan han/hon ge minus till rollpersonens RÖR, STY eller TÅL (se "Förändrade egenskaper").

Följder för Elysium

Elysium är en reflektion av Metropolis liksom Metropolis är en skugga till Elysium. Händelser i Metropolis har en motsvarande företeelse i Elysium. En ritual gjord bland ruinerna kring Cheseds palats kan vara skälet till ett jordskalv i illusionen. I och med att rollpersonerna inte kan uppleva de direkt motsvarande företeelserna, eftersom de är i Metropolis och inte i Elysium, kan de bara se spåren av dem. Nedan listas några olika typer av möjliga förändringar som kan ha skett på grund av vad som hänt i Metropolis.

FÖRÄNDRINGAR I BEBYGGELSEN

Hus kan ha flyttat på sig från var rollpersonerna brukar hitta dem till helt andra ställen. Människorna i illusionen har inte upplevt något konstigt utan känslan av förändring ligger helt och hållet hos rollpersonerna. Kvarter kan ha omrangerats och vägar kan ha ändrat sin bana.

FÖRÄNDRINGAR HOS SLP

Spelledarpersoner som rollpersonerna brukar ha att göra med kan ha förändrats, både till utseende som till personlighet. En vanligtvis glad portvaktsfru kan ha förvandlats till ett bitskt monster som anfaller rollpersonerna med eldgaffeln. Andra personer kan ha helt bytts ut. Rollpersonens grannar kan ha ersatts med för rollpersonen främmande människor, hans privata börsmäklare står numer och säljer tidningar på centralen. Det är bara rollpersonen som upplever förändringen. Spelledarpersonerna agerar som om de alltid haft den roll de nu har fått. Den tidningssäljande börsmäklaren blir väl till slut rädd och ringer polisen när den återvände Metropolisbesökaren förtvivlat försöker få honom att fatta att han han har ett stort kontor på Wall Street.

FÖRÄNDRINGAR I TIDEN

Tiden kan ha förskjutits under vistelsen i Metropolis. Urverket är långt ifrån någon perfekt maskin och tidshopp är vanliga. Dessutom är tiden något av Demiurgen konstruerat och sätts därför ofta ur spel i Metropolis, vilket får efterdyningar i Elysium. Rollpersonerna kan komma tillbaka dagen innan de ramlar in i Metropolis eller varför inte minuten innan. De kan förflyttas framåt och stå inför ett nytt världsstyre med FN som högsta bestämmande organ. De kan flyttas tillbaka i tiden för att hamna i historisk exil. SL bör dock vara försiktig med alltför stora tidshopp då det ofta blir svårhanterligt att t ex spelleda en grupp maskingevärsbeväpnade rollpersoner som plötsligt hamnat i medeltida Europa. Tidshoppen kan i stället ha anknytning till specifika händelser i rollpersonernas liv. De kan till exempel finna sig själva i den där charterbussen de åkte med för tre år sedan och som bara några krökar längre fram kommer möta den slirande långtradaren. Sådana händelser kräver att rollpersonerna konstruerats noggrannt med vissa historiska höjdpunkter beskrivna. De mörka hemligheterna kan vara lämpliga sådana episoder.

FÖRÄNDRINGAR I HISTORIEN

Historien kan ha ändrats. Det är inte längre Columbus som tillskrivs äran att ha upptäckt Amerika utan en finsk furste som letade nya marknader för sin kejsares handelsflotta. Alla möjliga händelser av olika dignitet kan ha påverkats. Allt från vem som vann OS i ishockey till presidentföljden i USA eller årtalen för de båda världskrigen. Denna förskjutning har inte så stor omedelbar effekt på rollpersonerna men kan likväl ge en känsla av något oförklarligt.

Något lösgjorde sig ur väggarnas gröna ludd och Harry sköt. Han kunde inte urskilja några kroppsdelar utan uppfattade bara vanställda, svullna utskott som sträckte sig efter honom. Avfyrningarna och de omänskliga tjuten från genetiderna fick tunneln att vibrera. Varelserna försökte febrilt snärja honom med sina cancerogena utväxter. Berettans hålspetskulor slet stora sjok ur deras vedervärdiga kroppar. Efter en kort strid var de reducerade till stinkande, varma köttklumpar. Det hade kostat honom hans sista kulor. Han skrapade omsorgsfullt bort genetidernas radioaktiva utsöndringar från sin slitna kostym. Skulle detta aldrig ta slut, frågade han sig förtvivlat...

METROPOLIS. *Alla städers moder. Ett ändlöst myller där varken tid eller rum har någon betydelse, en miljö där individen förbleknar till ett intet men också kan bli Allt. För oss förtryckta varelser som plötsligt rycks från Elysium till denna fragmentariska, absurda och osammanhängande miljö är det helt omöjligt att få någon övergripande bild av hur Metropolis fungerar. Kanske beror detta på att det inte finns något sammanhang, kanske beror det på vår bristande fattningsförmåga.*

METROPOLIS *skildrar den sanna verkligheten, dold bakom den Eviga Lögnen som vår skapare Demiurgen konstruerade för att hålla oss fångna. Denna bok berättar hur, var och när människor bryter igenom illusionen och hamnar i Metropolis, samt beskriver vad som händer sedan.*

METROPOLIS *är en 144 sidor tjock kampanjmodul till Kult, ett av världens just nu mest uppmärksammade rollspel. Spelet har hittills publicerats på sex språk och lovordats av en enig internationell kritikerkår.*



Lögnens stad



Vansinnets stad

"THIS IS ART – PASSIONATE, MOODY, DARK AND SURREAL..."
–William Spencer-Hale, White Wolf magazine, USA

"KULT IS AN EXCELLENT ROLEPLAYING GAME.
IT'S ONE OF THE GREATEST HORROR GAMES RELEASED IN RECENT YEARS."
–Denys Bakriges, White Wolf magazine, USA

"TOUS LES AMATEURS D'HORREUR CONTEMPORAINE PEUVENT ACHETER LES YEUX FERMÉS."
–Casus Belli, FRANKRIKE

"UN EXCELENTE JUEGO DE HORROR, PROBABLEMENTE EL MEJOR DE LA NUEVA GENERACIÓN DE JUEGOS DE ROL OSCUROS."
–Dosdediez, SPANIEN



Sanningens stad


ISBN 91-7898-287-1
9 789178 982875

